Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

№ 24

4-23 SUPER NINTENDO
24-36 MEGA DRIVE
52-65 Dendy
66-81 GAME BOY

Scanned Stroke

Лучшие игры для SUPER NINTENDO

Scanned Stroke

Scanned Stroke

ГДЕ и ЧТО в Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Super Nintendo - 4

Frantic Flea — Спасите наших блох!
Stunt Race FX — Рви с места
Vortex — Твой робот к бою готов?
Illusion of Time — В толпе бесчинствующих мумий
Revolition X — Когда новый порядок хуже бес порядка
Castlevania Vampires Kiss — Про кровицу
Addams Family values — Твоего младшего брата зовут Гомез
Видеостадион
Val'd Isere Championship — Олимпийские игры пастора Шлага и профессора Плейшнера

Mega Drive - 24

Primal Rage — Дневник кандидата в президенты
Comix Zone — У всех боссов есть слабое место
Road Rash 3 — Цыкал, цыкал мотоцикл...
Видеостадион
Olimpic Gold — Рыбка в воде или молот в небе

Game-общежитие - 38

Cut Throat Island — Один дурак спрятал - сто умных ищут

Дилерский договор
Список главных дилеров Dendy
Слонокроссворд

Dendy - 52

Moon Crystal — Зомби мира, на минуту встаньте!!!
Bad Dudes — Обменяли хулигана на Луиса Корвалана...
Batman & Flash — Бей по голове, но опасайся усов
Dick Tracy — "Зачистка" по нью-йоркски
Max-warrior — Приказано выжить
Видеостадион
Barcelona 92 — Чемпионат комичных фигурок

Game Boy - 66

Street Fighter 2 — Когда амбалы тешатся
PGA Golf — Игра для горячих парней
True lies — Во всех сортирах террористы!
Flinstones — Восемь игр в одном флаконе
Ren & Stimpy — Игры идиотов
Видеостадион
Track & Field — Лужники на ладони

Пресс-конференция
Щас спою
Я вам пишу
Секреты Killer Instinct
Диггер
Только для отличников
Хит-парад
Анкета

© Журнал "Dendy - Новая Реальность", № 24 / 1996.

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ.
Регистрационный № 014029 от 17.08.95.
Формат 60x90/8, офсет
Тираж 30 000 экз.
Цена договорная.

Издатель:
АОЗТ Dendy (Россия)
Текст, заголовки, рубрики, состав:
АОЗТ Dendy (Россия)
Верстка, дизайн, оригинал - макет:
ТОО "А - Б - Студия" (Россия)
Экспонирование:
АОЗТ "Кентия" (Россия)
Печать:
Werner Soderstrom OY (Финляндия)

Редакционный Совет:
Виктор Савюк
Андрей Никишелов
Виктор Кирюшкин
Олег Титов
Андрей Барковский
Андрей Савин

И.о. главного редактора
Андрей Барковский
Ответственный секретарь
Александр Майоров

Над номером работали:
(в алфавитном порядке)
Вадим Абакумов
Сергей Астафуров
Андрей Барковский
Наталья Большакова
Олег Давидович
Владимир Зайцев
Данила Комяков
Егор Курбатов
Павел Лабазов
Александр Майоров
Дмитрий Ревников
Андрей Савин
Наталья Селянкина
Анна Сулкова
Александр Фёдоров
Константин Христофоров
Влад Шевердинский

Издатель и Редакция "Dendy - Новая Реальность".
Для писем: Россия 121170, Москва - 170, журнал "Dendy - Новая Реальность"
Тел. /факс: (095) - 249 8222, 956 1170.
Распространение: (095) - 956 1170.
Опт - АОЗТ Dendy, оптовый офис (ул. Поклонная 14),
мелкий опт - магазин Dendy (ул. Красная Пресня 34).
Реклама в журнале: (095) - 956 1170, 249 8422.

Справочный телефон Торговой Сети Dendy: (095) - 245 1996 (6 линий).
Консультации по играм (в рабочие дни, с 14.00 до 18.30): (095) - 245 1996

Журнал распространяется в 45 городах России,
а также в Казахстане, Украине, Беларуси, Латвии, Эстонии.

Права владельца зарегистрированных товарных знаков Dendy® и Новая Реальность® охраняются законом.
Перепечатка или иное воспроизведение любой части журнала допускается только с письменного разрешения редакции.
Ответственность за содержание рекламных материалов несут рекламодатели.

Редакция благодарит читателей за внимание к журналу и сообщает, что знакомится с письмами, не вступая в переписку.

Редакция приглашает к сотрудничеству:
региональных распространителей журнала, в т.ч. сложившиеся коллективы профессиональных и самодеятельных авторов, пишущих о видеоиграх.

Убедительно просим читателей не обращаться с просьбами выслать видеоприставки, игровые картриджи и прочий ассортимент Торговой Сети Dendy.

Scanned Stroke

Супер анонс!

По мотивам мультфильмов студии Walt Disney создано множество компьютерных игр. Представляем о горячую новинку для приставки Super Nintendo - Toy Story. Подробное описание этой игры читайте в следующем номере нашего журнала.

Создание Вуди

Pixar, дизайнерская компания из Северной Калифорнии, и Walt Disney Feature Animation объединили свои силы для создания первой полнометражной 3-D (трехмерной) компьютерной игры, Toy Story. Ты уже мог видеть мультфильм, но, вероятно, еще не слышал о выходе 16-битной видеоигры.

Disney Interactive, Traveller's Tales, и Pixar ожесточенно и долго трудились над созданием игры Toy Story, которую ты уже сегодня можешь подержать в руках (если купишь, конечно). Фактически, модели героев, использованные в игре, были скопированы прямо из фильма. Когда играешь в Toy Story, то складывается впечатление, что ты действительно - Вуди (главный герой), а не кто-то другой, похожий на персонажа из мультика.

Процесс создания Вуди (и других героев игры тоже) достаточно сложен. Сначала делается "сеточная рамка". Таким образом компьютер видит образ. Когда образ подтвержден, художники используют рамку для создания "основы" героя (так называемый "полигон"). На этой стадии сетка начинает заполняться и если что-нибудь выглядит не так, как хотелось бы, то это обычно можно узнать на этом уровне. Следующий шаг - подсветка образа. Здесь становится видно, как свет отражается на поверхности персонажа, а также специальных маленьких частях героя, которые освещаются определенным образом. Все, что ты видишь в игре, имеет свою текстуру, от фланелевой рубашки Вуди до шлема Базза.

Если рискнешь сыграть за Вуди, увидишь самые смешные и интересные моменты из фильма. Результат полностью зависит от твоей смелости и реакции. Попробуй стать настоящим ковбоем!

Спрашивай оригинальный картридж Toy Story в фирменных магазинах Dendy и торговых точках дилеров.

Scanned Stroke

СПАСИТЕ НАШИХ БЛОХ!

В далеких космических просторах обитает масса различных существ... некоторые – жуткие, страшные, мрачные чудища... некоторые – вполне приятные маленькие созданьица (хоть и зеленые и длинноногие). К разряду первых, плохих, бесспорно принадлежат Инзиды – злобные, скрюченные и розовые. Их главная цель жизни – победить и поработить все формы жизни, у которых более одной ноги. Видите ли, из-за какого-то странного каприза природы все Инзиды оборудованы всего лишь одной ногой. Это – главная причина их безумной ревности ко всему живому и многоногому.

И вот такие странные товарищи, завоевывающие миры только по принципу количества ног, вдруг узнают о том, что неподалеку от их звездной системы обитают существа, имеющие не только две ноги, но еще и ЧЕТЫРЕ РУКИ!!! Для злобных Инзидий такое является просто несносимым оскорблением. И они, разумеется, решают срочно этот мир завоевать, и всем его обитателям резко сократить количество конечностей. Для этой цели на планете Инзидий, огромном Деструктоконе, строятся военные космические корабли, загружаются бомбами и пушками, и отправляются завоевывать чужой мир. Что им вполне и удается.

Жители Мира Блох – вполне безобидные зеленые создания, разумеется, им нечего противопоставить орде безумных одноногих бандитов. Бандиты запирают их в банки, а банки отвозят в глубокие подземные темницы на планете

Scanned Stroke

Деструктокон. Всех, за исключением одной блохи. Блохи по имени Франтик.

Франтик пробрался на корабль Инзидов и занялся там попытками освободить своих соплеменников. Однажды, бродя по коридорам среди всяческих злых устройств, он обнаружил странную штуковину с табличкой "Огромнотрон" (единственная хорошая черта Инзидов – любовь к точному обозначению своих устройств). Недолго думая, Франтик влез внутрь и нажал на большую красную кнопку с надписью "ПУСК". Что-то зажужжало, завертелось у Франтика перед глазами, раздался треск, пошел дым, и вдруг Франтик обранужил, что резко увеличился в размерах. Он теперь такой же, как и подлые Инзиды!!! Ну что ж, теперь можно не только бродить по чужому кораблю, занимаясь подрывной партизанской деятельностью, но и надавать по кое-чьему розовому заду.

Ну это, собственно, сюжет такой у игрушки. Сама она собой представляет очень даже оригинальную и неплохую логическую аркадную игрушку. Вы, Франтик, будете бродить среди странных розовых коридоров, драться со злобными розовыми уродцами, и спасать толпами своих маленьких соплеменников, выводя их с различных уровней. Сделать все это не так то просто. Встречающиеся повсюду враги будут всеми силами препятствовать продвижению Франтика по уровню. Особенно они любят воровать у него маленьких спасаемых блошек. Охранять которых очень непросто: бегают себе длинной вереницей за Франтиком, а тому надо весьма интенсивно барражировать, чтобы доводить их до безопасных точек местности. При этом враги, получая по мордам, вовсе не погибают, а просто на время отключаются. Да и надавать им не так-то и просто. Даже самые простые и хилые из Инзидов понимают, что пора откинуть лапу только где-то с третьего удара. А удары у Франтика такие: он вертится с жуткой скоростью и врезает по всему попадающемуся на пути различными выступающими частями тела.

Кроме врагов и блошек, на уровнях Франтику предстоит встретиться с различными устройствами, многие из которых могут оказаться ему полезными. Вообще, следует как можно аккуратнее относиться к тому, что имеется на уровнях. Из простых объектов (к ним относятся всевозможные голубые шарики) различают активные и неактивные штуки. Активные разбрызгивают вокруг себя желтые искры и представляют изрядную опасность для насекомых, к ним приближающихся. Если Франтик касается

идные зеленые создания

такой штуковины, не имея за собой хвоста из блох, он теряет жизнь.

Имеются на уровнях также батуты. На них, как и положено, Франтик может прыгать. Попрыгав некоторое время, можно долететь до таких мест, которые в противном случае недоступны.

Иногда блохи не просто бродят по коридорам, а бывают заперты в специальных банках-ловушках. Эти банки – не просто банки, а небольшие микроволновые печи с будильником. Если над ними начинают тикать часы, значит, они заведены, и запертому внутри насекомому угрожает опасность. Франтику надо пройти мимо банки и спасти пленника, иначе... иначе того поджарят.

Встречаются в игре и специальные поверхности типа "Стикко". Они имеют магнитное поле, притягивающе Франтика и блох. Находясь на Стикко, Франтик не может крутиться и быстро бегать, но зато может ходить по вертикали и даже вверх тормашками. Кроме того, он может перепрыгивать с одной Стикко на другую.

Еще один необычный способ передвижения, практикующийся в игре про Франтика – ТелеТрубы. Они представляют собой нечто вроде телепортеров, только основ-

ным принципом их деятельности является всасывание и выплевывание организмов. Бывают напольные и подвесные модели ТелеТруб.

Наконец, Франтик может летать. Разумеется, не сам, так как у блох нету крыльев, но на специальном устройстве, названном ховерпод. При этом не только Франтик полетит на ховерподе, но и его маленькие друзья также залезут в небольшие летающие тарелки и последуют за своим спасителем. Самое замечательное, что на летательном аппарате Франтик может совершать свой коронный разрушительный прием, вертясь и раскидывая все вокруг.

Игра делится на 18 уровней, по три на каждую из шести зон. Первая зона - самая простая. Блохи бродят сами по себе, Франтику противостоит небольшое количество одноногих, в общем, ничего особо сложного. Во второй зоне Франтик уже обнаружит первых представителей страшных аппаратов пытки - банок-ловушек. Кроме того, здесь он впервые воспользуется Стикко и ТелеТрубами. В третьей зоне Франтик впервые сможет управлять ховерподом. События в четвертой зоне разворачиваются на заснеженных горных тропах - надо быть аккуратным, так как нетрудно поскользнуться. В пятой зоне снова приедется много летать, однако здесь появится огромное количество новых нехороших аппаратов, которые будет не так-то и просто избежать. Однако в конце концов все равно придется оказаться в шестой зоне, где и решится судьба свободы блошиного народа - Франтику предстоит там окончательно разобраться с деструктоконскими происками.

Что лично мне очень понравилось в "Франтике", кроме необычности сюжета и стиля игры, так это ее графика. Никаких претензий, попыток сделать что-то сверхнатуралистичное или крутое, максимальная простота и стилизация. Однако то, как ведет себя Франтик и его блохи, и как выглядят уровни, напоминает очень хорошие мультфильмы. [др2б]

А в общем, игра сделана с большим количеством здорового юмора, и если вам хочется оттянуться и немного повеселиться, очень рекомендую не пройти мимо картриджа "Frantic Flea".

Scanned Stroke

ночного типа. В сущности, Super FX является сопроцессором для ЦПУ Супер Нинтендо. Эта технология позволяет использовать текстурированные объекты и анимацию на основе многоугольников, что придает убедительность и реализм скоростным играм и, в особенности, гонкам. Поэтому Stunt Race FX является самой совершенной в техническом плане гоночной видеоигрой, которая когда-нибудь выпускалась для 16-битных систем! Это не я сказал, а Скот Пелланд, издатель журнала Nintendo Power. Он же: "Любые любители гонок будут немедленно захвачены огромными скоростями и волнующими ситуациями, возникающими по ходу игры".

Ну ладно, хватит запудривать твои и без того запудренные мозги (шутка)! Stunt Race FX – классная игрушка, это несомненно, и я постараюсь рассказать о всех ее возможностях.

Торопи своих механиков и застегивай шлем, потому что в фирменных магазинах Dendy появилась лучшая гоночная игра для 16-битных платформ – Stunt Race FX! Последние две буквы в названии означают, что в игрушке использован FX-чип второго поколения. Микросхема Super FX была впервые представлена для использования с популярной игрой Star Fox (Star Wing). Использование технологии Super FX второго поколения придает новую "объемность" играм го-

PBM

Stunt Race FX

Чтобы начать игру, необходимо выбрать один из типов соревнований, в которых будешь участвовать.

Честно скажу тренироваться долго не надо. Можно и вообще пропустить этот пункт. Гонки настолько хороши и понятны, что кажется, будто играл в Stunt Race FX с пеленок.

Любой из трех автомобилей, представленных на выбор, имеет свои технические характеристики. Аналогов в реальном мире у этих монстров дорог просто нет. Конструкторы "Ламборджини", "Феррари" и "Порше" плакали бы от черной зависти если бы им удалось хоть на волосок приблизиться к эталонам "Ошеломляющего рейса".

Выбор состоит из трех авто:

Полноприводной грузовик с огромными колесами. Являясь самым медленным из тройки (макс. скорость 165 км/ч), он очень мощен и в боевом режиме может доставить много неприятностей парням из команды противников.

Автомобильчик с кузовом "купе". Середнячок по весу, скорости (200 км/ч), легкости управления, прочности и сцеплению.

Гоночный автомобиль типа F. Этот малыш самый быстроходный (240 км/ч). Но не забывай притормаживать на поворотах, иначе сразу поймешь, насколько он слаб "телом".

Есть еще два вида транспорта, но для того, чтобы посидеть за рулем любого из них, придется потрудиться. Первый – **Трэйлер** (большой грузовик с прицепом). На бонус–уровне он взревет так, что хоть уменьшай громкость телевизора. Здесь можно избрать два пути. Первый – это проезд через максимальное количество ворот (получишь дополнительные секунды в следующей гонке). Второй –быстренько нарезать кружочек по трассе (это, кстати, очень трудно). Ежели сподобишься на такой подвиг, познакомишься с последним изобретением создателей игры, чудом техники **Мотоциклом**. Двухколесный болид обладает средней прочности кузовом, скоростью 240 км/ч, зато рвет с места, как пуля. Словом, есть за что побороться!

Сам процесс гонки ничем не отличается от подобных, кроме: веселенькой музыки в стиле кантри, прекрасно прорисованых пейзажей, визга тормозов на поворотах, оглушительного БАБАХ!!! при столкновении с соперником, или ландшафтом, сумасшедшего азарта и возможности выбора одной из трех точек обзора на творящееся безобразие (сзади автомобиля, чуть дальше и вид из кабины).

Какой вид гонок выбрать – дело очень личное. Мне, например, ближе состязания с противниками на время (Speed Trax). Четыре трассы для новичков и четыре для профи. Есть поездки по узким горным дорогам, в туннелях под водой, по заснеженным трассам, в лесу – короче, где твоей душе угодно! Главное здесь не отпускать кнопку ускорения boost, показатель оставшегося топлива для ускорителя находится в левом нижнем углу экрана. Горючее можно собирать, оно валяется на трассе в виде странных геометрических фигур синего цвета. Также надо следить за показателем повреждений в нижней части. Если он заполнится красным цветом до правого края, придется расстаться с мечтой о чемпионстве. Повреждения и потраченные нервы восстанавливаются при наезде на предметы красного цвета. Еще попадаются зеленькие бяки, добавляющие время.

На крутых поворотах помогай себе шифтами L и R, они позволяют существенно умень–

Scanned Stroke

ГОНОЧНЫЙ АВТОМОБИЛЬ ТИПА F

МОТОЦИКЛ

ПОЛНОПРИВОДНОЙ ГРУЗОВИК С ОГРОМНЫМИ КОЛЕСАМИ.

Stunt Race FX

Шить радиус разворота. О приближающемся изгибе дороги тебя предупредят стрелочки-указатели на стенах, которые видны издалека. Также за ходом гонки можно следить по импровизированной карте в левом нижнем углу. И помни, что у тебя всего лишь четыре попытки! Разобьешь машину, или не успеешь доехать до финиша за отведенное время – увидишь надпись Game Over.

В остальных вариантах гонок выбор трасс не превышает четырех. Однако, и этого хватает с лихвой, чтобы упасть со стула, когда твой автомобиль в очередной раз ухнет с трамплина "головой вниз".

По playbility и количеству сюрпризов Stunt Race FX не имеет равных. Лично я был сильно удивлен, когда на на трассе AQUA TUNNEL мой грузовик, разогнавшись по желобу-мосту, вылетел за бордюр и, нырнув в воду, быстренько пошел ко дну. Пришлось начинать гонку снова. А сей случай дал понять, что расслабляться не стоит.

Вдобавок ко всему, картридж имеет встроенную батареечную память для сохранения всех твоих рекордов. Попробуй свои силенки в "Ошеломляющем рейсе" и надеюсь ты успешь ошеломиться прежде чем твой автомобиль разлетится на мелкие кусочки.

[ам70]

Scanned Stroke

VORTEX

SELECT
▶TRAINING GAME
BATTLE SYSTEM WALKER
PICK UP ITEMS IN WALKER MODE

ТВОЙ РО

Кол-во игроков:

Категория: боевик

SUPER NINTENDO

Все вы знаете, что такое чип FX. Вернее, вы не знаете, что он сам собой представляет, но знаете, что он способен заставить аппарат "Супер Нинтендо" показывать и просчитывать трехмерную графику. Вот и "Вортекс"- игрушка трехмерная. В ней тебе предстоит летать, ходить и ездить по различным планетам на роботе-трансформере, истребляя все встречные механизмы.

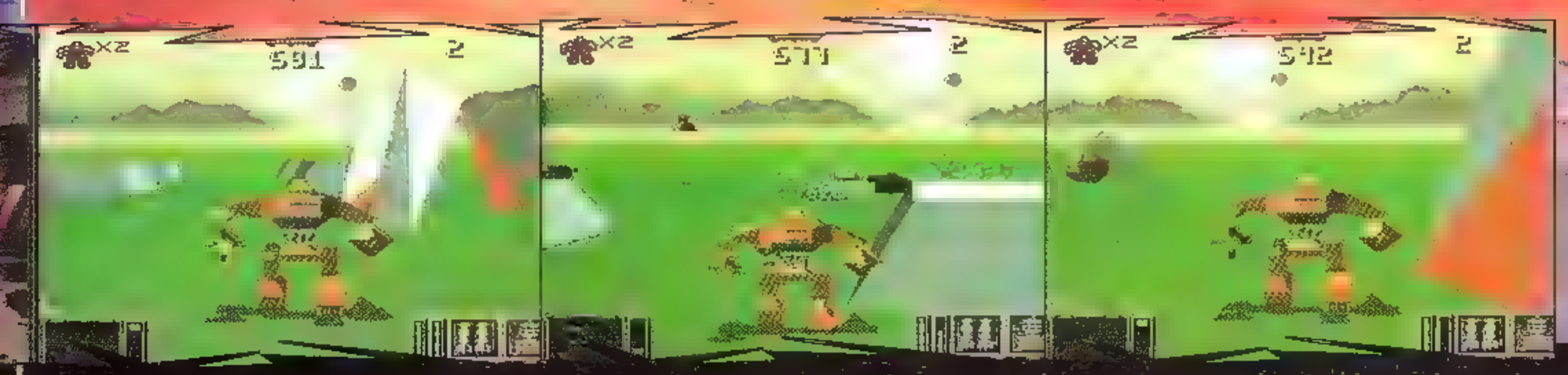
Собственно, сюжет таков: с отдаленной планеты-лаборатории Ы приходит послание от начальника обитавшей там научной экспедиции: "На нас напали бандиты из звездной

системы Аки-Ду!" Спасти ученых никто не в силах, и они сами это понимают. Битва на планете Ы уже очевидно проиграна; однако война еще только в самом разгаре. Варвары не случайно избрали для атаки сугубо мирную научную планету: именно здесь ученые занимаются разработкой совершенно новых технологий, которые перевернут представления о ядерной физике. И совершенно очевидно, что Аки-Душные интервенты стремятся завладеть именно ядерным реактором планеты Ы.

Ученые успели разобрать реактор на пять частей. Тут прилетели Аки-Ду и разбомбили все, что только могли, и пять частей реактора погрузили в свои корабли и увезли через своеобразный галактический телепортер - Вортекс - в свою родную звездную систему.

Но это не беда. У "наших" еще есть последнее тайное оружие - Трансформирующаяся Боевая Система. Ты - лучший из лучших, единственный пилот, который имеет реальные шансы выиграть войну и вернуть назад все пять украденных сегментов реактора.

Война будет идти в двух звездных системах - в системе Аки-Ду и в системе Деоберон. Прежде чем твой робот будет отправлен во вражеские просторы, ты должен пройти две тренировочные миссии, чтобы доказать, что полностью готов к бою. В заставке игры лейтенанта Данте, твоя боевая подруга, знакомит с тем, что будет впереди, и особенно с тем, чем тебе предстоит управлять: с боевой трансформирующейся системой.



БОТ К БОЮ ГОТОВ?

Вернуть назад все пять сегментов реактора

Итак, что же представляет из себя робот, которому суждено спасти нашу галактику? Очень похож на обычного игрушечного трансформера, за исключением того, что это трансформер - настоящий. Он имеет четыре основных боевых состояния:

Walker, Ходок

Вариант "Ходок" - основная форма робота, в которой он, в частности, приземляется на планеты. "Ходок" - большой робот, предназначенный для исследовательных и защитных целей. В таком сотоянии робот имеет три скорости для движения вперед, одну заднюю скорость, возможность прыгать и оборачиваться, а также стреляет одновременно из правого и левого плечевого боекомплекта (кроме обычных лазеров).

Land Burner, Огненный Каток.

"Огненный Каток" очень похож на обычный каток - это низкая машина на стальных колесах, способная передвигаться очень быстро, однако, тяжелая в управлении. Из оружия в режиме Катка доступен лазер и лишь один из двух боекомплектов. Каток способен быстро передвигаться по поверхности планеты, используя значительно меньше топлива, чем самолет.

Sonic Jet, Сверхзвуковой Самолет.

В режиме самолета Боевая Система может достигать таких мест, которые во всех остальных обличьях ей недоступны. В качестве обычного оружия используется тот же лазер, что и в режиме Ходока. Кроме лазера, доступен только один боекомплект, расположенный на правом плече. В обычном режиме Самолет передвигается на очень высокой скорости, которая может быть увеличена ненадолго с помощью гиперускорителей или уменьшена с помощью воздушных тормозов. Самолет использует очень большое количество топлива, особенно при использовании гиперускорителей, поэтому не забывай заправляться.

Hard Shell, Крепкая Скорлупа.

Для защиты Боевой Системы от опасности, иногда полезно использовать режим Крепкой Скорлупы. В этом режиме наносимый защитной системе робота атаками врагов урон компенсируется за счет потери топлива. Будь осторожен, топливо может закончиться, и тогда робот просто взорвется! В режиме Скорлупы робот может передвигаться только вперед и назад, причем на очень низких скоростях. Только в этом режиме можно пользоваться специальным оружием - ЭлектроБомбой. Кроме того, в этом режиме осуществляется дозаправка робота с помощью солнечных батарей.

После трех тренировочных миссий, ты попадешь в Вортекс, откуда, после небольшого боя,- на планеты системы Аки-Ду. На каждой из четырех из них спрятано по одному сегменту реактора, которые необходимо найти и забрать. Как только робот забирает сегмент, за ним спускается орбитальный корабль-матка и увозит его подальше от военных действий. Последний, пятый сегмент, спрятан где-то в Вортексе, где на сей раз тебе противостоит куда большее количество врагов, чем в первой миссии. Наконец, когда все сегменты реактора собраны, необходимо найти им место в лабиринте на планете Трантор, где, собранные воедино, они смогут навсегда остановить Аки-Дунцев. Если ты думаешь, что игра, в которой всего пять боевых уровней - ерунда, и пройдется за пару часов, то очень сильно заблуждаешься. Каждый уровень очень не мал и просто кишит врагами. Мало того, иногда кажется, что вот он, сегмент, все враги, вроде, лежат, и тут... Тут, откуда ни возьмись, появляется еще толпа врагов. [др27]

В общем, единственный практический совет: внимательно прочти инструкцию и постарайся на тренировочных миссиях научиться максимально полезно использовать все формы робота. Только таким образом здесь можно победить.

ВЛОЖЕ БЕСЧИНСТВУЮЩИХ ИГРЫ

Ролевые игры - это такие игры, которые совмещают в себе элементы приключения, аркады, единоборства и стратегии, и все это - в одной сюжетной упаковке. Характерным их отличием от всех прочих приставочных игр является то, что они заставляют довольно много думать и читать англоязычные сообщения, что не всегда нравится нашим игрунам.

В целом, в ролевой игре имеется довольно сильно разработанный сюжет, повествующий, как правило, о походах какого-либо героя по мистическим землям с волшебниками, магией, темными силами, гномами, эльфами и прочей живностью в духе Толкиена. Герой, как и в аркадных играх, имеет некоторую истощающуюся в битвах жизненную силу, однако ее он обычно может восстанавливать, но, кроме того, его личные характеристики включают также ловкость, умение драться и воевать, уровень знания магии, крепость здоровья и массу других. И игроку приходится выбирать, какие из этих умений героя надо развивать, так как на все не хватает денег, магии или еще чего, придуманного авторами. Именно в этом заключается основной стратегический элемент ролевых игр - в

умении правильно развивать своего героя, чтобы тому были по плечу любые встречающиеся в дороге препятствия. Эта возможность создает массу разных способов пройти игру до конца. Однако, и драться тоже надо уметь, иначе вместо развития тебе придется тратить все свои деньги (или что еще) на покупку жизненной энергии. Ну и, естественно, надо много думать и разговаривать, так как без этого ты просто никуда не попадешь.

"Иллюзия времени" - достаточно типичный представитель ролевых игр для видеоприставок. Герой - маленький такой круглый парнишка, передвигающийся туда-сюда по разным странным местам. У него есть масса таких же маленьких круглых друзей, а также не меньше больших и страшных врагов.

А история такова: давным-давно, так давно, что этого уже никто и не помнит и от тех времен не осталось ни малейшего следа, жила на Земле цивилизация. Ее открытия в области биологии и генетики были столь значительны, что позволяли изобретать новых представителей флоры и фауны для улучшения жизни человечества. Разумеется, кроме хороших ученых, которые занимались попытками улучшить жизнь на Земле, находились и плохие, которые занимались тем, что употребляли научные достижения древней цивилизации на создание злых монстров и чудищ, которые впоследствии терроризировали мирное население. Чудищ развелось такое великое множество, что само существование этой древней цивилизации оказалось под угрозой. В конце концов, на Земле столкнулись две силы: Зло и Добро. Исход противостояния был решен странной кометой, которая светилась голубым светом, и пролетела мимо Земли. Ее прилет прекратил существование древней цивилизации, а оставшиеся в живых мутировали в страшные формы жизни и скрылись в лесах.

В последующие века, во времена Древнего Египта, Вавилона и Инков, комета возвращалась каждые восемьсот лет. И с каждым прилетом кометы, прозванной Кометой Хаоса, наступали времена тьмы, разрушения и болезней. Фрагменты легенд о событиях, следующих за прилетом кометы, а также некоторые предположения о ее происхождении, передавались из поколения в поколение. Все Эти народы и цивилизации приходили и уходили, время превращало их наследие в пыль, и только некоторые сокровища оставались спрятанными в самых старых развалинах мира.

История, описанная в игре "Иллюзия Времени", начинается во времена, когда смелые путешественники исследовали незнакомые земли и делали там массы открытий, постоянно срывая завесу темной тайны с достояния древних цивилизаций. В это время группа отважных искателей приключений из морского городка Южный Мыс отправились в путешествие, целью которого было выяснение всех секретов легендарной Вавилонской башни. Начальник экспедиции, Ольман, привел своих товарищей и своего сына Уилла к башне... и тут

Scanned Stroke

случилось что-то, в результате чего все члены, и даже следы экспедиции - исчезли. Все, кроме одного. К сожалению, юный Уилл, сын Ольмана, не может вспомнить, что случилось, как ему удалось спастись, и даже, как ему удалось вернуться в свой родной город. Еще более странным оказалось то, что Уилл после своего мистического спасения, обнаружил в себе способность двигать предметы на расстоянии, силой мысли.

Уилл решил собрать компанию своих друзей, чтобы таки выяснить, что же случилось с экспедицией и с его отцом, и открыть наконец, что же за секреты таит в себе Вавилонская башня. Отправляясь в путешествие, наша компания и не подозревает, что в его процессе им предстоит обойти кругом весь земной шар, и что в итоге в их неопытных юных руках окажется судьба планеты. Им придется научиться развиваться, узнавать новые удивительные секреты и возможности, учиться магии и бороться с монстрами, созданными кометой в далеком прошлом. В ходе приключения от Уилла уйдет часть его друзей, но зато ему иногда будут помогать странные силы, о существовании которых раньше он и не подозревал - Гайя, дух Земли, Фридан, могущественный рыцарь, таинственная Тень. В итоге Уиллу предстоит добраться до Вавилонской башни и положить конец чинимым кометой безобразиям.

Главный герой игры - Уилл. Он пока еще толком не въехал в новые способности своего организма, однако, ему придется это сделать достаточно быстро, так как без их использования ему никогда не удастся дойти до Вавилонской башни.

В этом деле Уиллу эпизодически будет помогать Кара, принцесса Королевства Эдварда. Она иногда наводит ненужный шорох и тем доставляет Уиллу неприятности, однако, в целом в некоторых специфических ситуациях она может оказать ему неоценимую помощь.

Еще одна дамочка в игре - Лили из деревни Итори. Благодаря своим специфическим особенностям, она может превращаться в одуванчик.

Отец четвертого искателя приключений, Лэнса, также пропал в первой экспедиции к Вавилонской башне. Теперь Лэнс горит желанием найти его. Уилл и Лэнс - большие друзья и образуют очень неплохую команду.

"Очкарик" Сет не особенно могуч и активен, зато изрядно умен. Он может помочь в некоторых, казалось бы, безвыходных ситуациях.

Эрик на несколько лет младше всех остальных товарищей, но тоже хочет помочь. К сожалению, от него исходит много проблем. Ведь он сын самого богатого человека города, спонсора экспедиции...

Впереди тебя ждет длинное путешествие, в ходе которого придется посетить тридцать самых разных областей мира, побывать в тюрьме, на спрятанном под землей корабле Инков, проплыть через океан на дырявом плоту, питаясь одной только рыбой, оказаться в алмазной шахте, в пустыне Нацка, в Небесном Саду, в заколдованных землях Му, пообщаться с Вампирами и проданными им работорговцами жертвами, именуемыми тут "кровяным банком", обнаружить туннель под морем, найти на его конце поселение ангелов, где Кару превратят в картину, и надо будет срочно искать способ вернуть ей третье измерение. Затем оказаться в городке Ватермия, дойти до Великой Китайской стены, разобраться с безобразиями, царящими в местечке Эуро, центре торговли рабами, побывать в Лесу Грибов и азиатском пустынном городе Дао. Наконец, навалять толпе бесчинствующих мумий в одной из египетских пирамид и прибыть в Вавилонскую Башню, где Уилла поджидают для последнего боя все враги, которых он уже успел до того побить. Однако, и это не конец. Отсюда Уиллу предстоит слетать на комету.

В целом, игра требует знания английского языка, так как очень важными тут являются разговоры с другими персонажами. Зато можно смело говорить родителям, что ты занимаешься английским языком во время игры. Если они не поверят, вырежи из журнала и покажи им эту квитанцию: [др28]

"Настоящим уведомляется, что игра Illusion of Time действительно способствует изучению английского языка.

Печать, подпись."

Scanned Stroke

Когда новый порядок хуже

В компьютерном мире нередки случаи, когда героем той или иной игры становится известный киноактер или просто киношный персонаж. Достаточно вспомнить Шварценеггера из акклэймовской "Правдивой Лжи" или множественные похождения Человека-Летучей мыши. Такие ходы создателей компьютерных игр в общем-то понятны. Если фильм был популярен и сделал кассовые сборы, то, скорей всего, и игруха по его мотивам не подкачает.
Другое дело со всевозможными звездами рок- и поп-культуры. Их как то незаслуженно постоянно обходят стороной. Редкий Элтон Джон или Тина Тернер попадет на экраны видеоигроманов. Исключением, пожалуй, является старенький картридж Moonwalker с Майклом Джексоном в главной роли. Но, вот, недавно появилась игрушка, способная ощутимо поправить сложившуюся ситуацию. Revolution X - картридж, в создании которого приняла участие рок-группа Aerosmith. "Смиты" - стали одновременно и главными героями, и музыкальным сопровождением и даже целью игры. Видимо программисты из Acclaim решили искупить прошлое невнимание к музыкантам на полную катушку.
Однако, если глубоко задуматься и покопаться в истории Revolution X, то становится ясно, что выходу этой игры на Super Nintendo (и других домашних видеоигровых системах) мы прежде всего обязаны ее бешеной популярности на аркадных игровых автоматах. Там, правда, компьютерных врагов надо было крошить из приделанного аппарату пулемета, что конечно же, облегчает задачу по сравнению с супернинтендовским джойстиком.
Предыстории подобных игр почти всегда незамысловаты. Чего мудрить-то, когда в игре только и успевай нажимать на спусковой крючок. Вот и в случае с аэросмитами все просто. Кучка мерзавцев, состоящая из коррумпированной части правительства и мафиозных коммерческих структур, организовала Партию Нового Порядка. С помощью этой военизированной структуры негодяи хотят получить полный контроль над человечеством. Боевики партии безжалостны и готовы на любое преступление ради своих хозяев.
Единственным оплотом порядка и справедливости остается открытый смитами в Лос-Ан-

железе суперкрутой клуб X для музыкальных фэнов. Одно плохо, диверсанты Партии Нового Порядка похитили всех членов группы и держат их в заложниках. Все это подстроено, чтобы бы не допустить обличительного концерта "Аэросмит" в Лондоне. Собственно из-за такого пустяка, как киднайпинг нескольких музыкальных лидеров, мир потрясла революция под кодовым названием X.

Тут-то и настает твоя очередь проверить в действии девиз, написанный в начале игры: "Музыка - это оружие" и освободить попавших в беду рок-музыкантов. В начале советую выбрать уровень сложности. В зависимости от него, ты получишь 15, 20 или 25 (а это немало!) продолжений. Боевой арсенал не велик, но очень эффективен. В нем находится пулемет с бесконечным количеством патронов, и CD компакт-диски, разящие врагов сразу и навсегда. По ходу дела надо разбивать различные предметы, окна и ящики. В них могут оказаться бонусы, несколько облегчающие истребление несметных полчищ:

Супероружие - увеличивает убойную мощь твоего пулемета.
Компакт-диски - бывают красные и желтые. Красные добавляют 3 CD к имеющемуся запасу, желтые - 10.
Щит - 35 [illegible] следующих неприятельских пуль отскочат от тебя, не причинив вреда.
Черепная бомба - top gun, убивает всех врагов на экране.
Вязанка пшеницы - добавляет немного здоровья.
Чтобы подобрать любой из предметов, нужно навести на него прицел ору[illegible] кнопку выстрела.
[illegible] значок "Крылышки", но он на [illegible] не дается. Получить его м[illegible] после прохождения уровня, да и то, если удалось освободить ко[illegible] Аэросмитов.

[illegible] игре шесть [illegible]

Лос-Анжелес, Клуб X

Начало массовых расстрелов боевиков Партии Нового Порядка. Сцены клубных боев изобилуют натуралистичностью и жестокостью. Наверное поэтому картридж имеет возрастные ограничения до 15 лет. Хрустят проломленные компактами кости супостатов и они умирают в стонах.

Вертолетная увеселительная прогулка.

Перестрелки среди небоскребов и финальный бой с вражеским вертолетом. Надо стрелять по определенным частям фюзеляжа. (Сбить все подвески и центральный пулемет.)

Джунгли Амазонии.

Тропический лес напичкан первобытными племенами. Из-за деревьев постоянно выскакивают туземцы в размалеванных масках и мечут в тебя тучи копий. В конце уровня - поединок с черепом, облитым зеленой гадостью, который постоянно ныряет в ванну, наполненную плесенью.

Средний Запад.

За очень ограниченное время надо расстрелять автобус с террористами. Шмаляй по всем частям кузова, иначе враги уедут и тебе придется начинать все сначала.

Океанский край.

Следующая линия обороны Партии Нового Порядка. Подземная база с тысячами разветвлений и переходов. Затяжной бой перед окончанием уровня с необычным летающим механизмом. Стрелять надо по его боковым насадкам, в то время, когда они открываются.

Стадион Уэмбли.

Здесь решится судьба планеты. Удастся ли "Аэросмиту" отбеситься на этом концерте? Все в твоих руках!

Остается отметить, что графика игры на высшем уровне, особенно "радуют" проезжающие бронетранспортеры и пролетающие вертолеты. Армия боевиков, состоящая из ниньзя, чернокожих аборигенов, солдат и прочего сброда, прорисована до мельчайших деталей. Фирменные саундтреки Aerosmith сопровождают на протяжении всей игрушки. Приятно, что ход боевых действий не носит линейного характера и иногда приходится выбирать направление дальнейшего продвижения. Игра поражает огромным количеством врагов. Создается ощущение, что патронов меньше, чем неприятельских солдат. Выручают лишь компакт-CD. Несомненно фэны усиленного давления на [illegible] "Аэросмит" [illegible] интересного в Revolution X. [am71]

Присоединяйся к революции!

REVOLUTION X

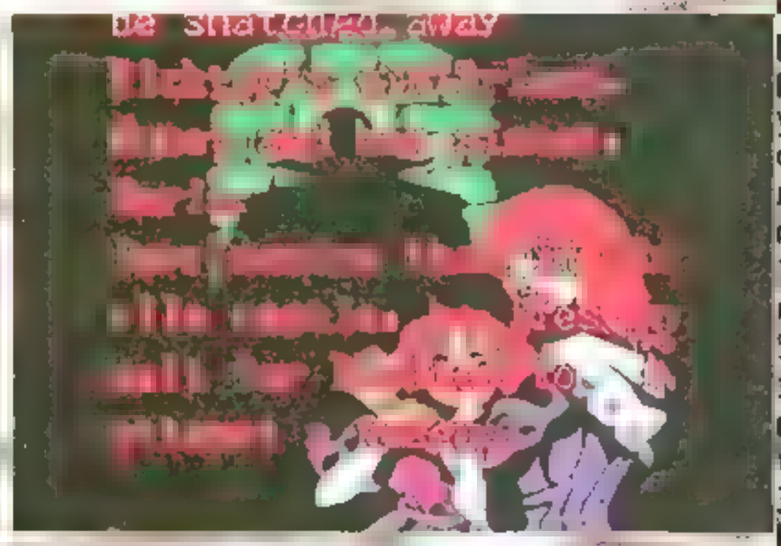
Прокрокошиу!

Всем заядлым истребителям вампиров слово Castlevania, написанное на коробке картриджа, напоминает прежде всего о темных Трансильванских лесах, древнем замке и, конечно же, его страшном обитателе, графе Дракуле. Данного злодея уже много раз наказывали за зверства, причиняемые мирным селянам. Однако, каждый раз вампиру удавалось выкрутиться и снова, в буквальном смысле слова, пить кровь.

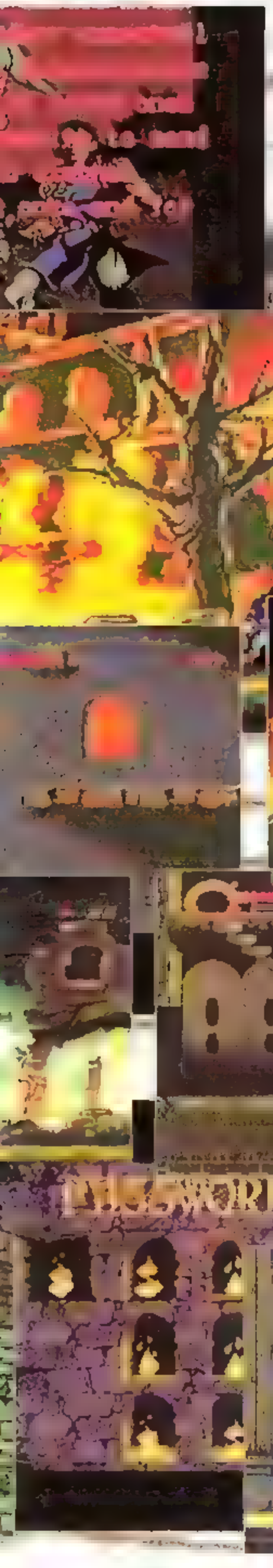
обственно, история противоречий между азартно сжимающими джойстики фэнами и величайшим злодеем всех времен и народов началась аж в 1988 году.

Именно тогда программисты фир-

Scanned Stroke



мы Konami впервые коснулись темы Дракулы в разработанной для приставки NES игре Castlevania. Игрушка оказалась удачной и поэтому сразу же послужила поводом для продолжений. В 1989 году появилась Castlevania 2: Simon's Quest, а затем спустя три года вышел картридж Castlevania 3: Dracula's Curse. Параллельно велась работа в том же направлении для Game Boy. Ребята из Konami в очередной раз подсуетились, и причем два раза. Результатом явились игры для этой платформы: The Castlevania Adventure в 1991 году и Castlevania 2: Belmont Revenge в 1992 году. В названии последней впервые упоминается имя народного мстителя - Рихтера Бельмонта. В этом же году впервые подобная игрушка шагнула в мир Супер Нинтендо. Ее название Super Castelvania 4. Похоже, что в ответ на эту акцию, в 1993 году вышел картридж для Мега Драйв Castlevania Bloodlines. Конечно же, вы все о нем знаете (см. в №19 нашего журнала). Немногие правда знают, что оригинальное название этой игры: "Кастельвания. Новое поколение", и рассказывается там о двух новых воинах, поднявших руку на короля вампиров.



Казалось бы, ну что еще? Семь раз по всевозможным форматам огнем и мечом проходили защитники униженных и оскорбленных, направляемые твердой рукой геймеров всех цветов кожи. Ан нет! Год 1996 принес новую радость. Вот она, держу в руках и не верю, Castlevania Vampires Kiss! После нескольких секунд игры понимаешь, что картридж явно незаурядный. Впечатляет отточенная графика, плавные движения персонажей, зловещая музыка и буйство красок на тщательно прорисованных бэкграундах.

Центральный персонаж игры [illegible] тот самый Рихтер Бельмонт, вооруженный металлическим хлыстом с приделанной к нему шипастой гирькой. В этот раз он обязан выручить свою 17-летнюю подружку Анет, которую Дракула похитил, не забыв произвать "в нагрузку" ее малолетнюю сестренку Марию.

Путешествие Бельмонта начинается в горящем городе и далее пролегает через шесть различных уровней. В общем-то [illegible] начиная со второго этапа, действие уже переносится непосредственно в замок графа и дальнейшие бои происходят в различных его аппартаментах. Нечистой силы здесь достаточно, так что есть на чьей башке опробовать хлыст. Вначале враги умирают от одного удара, но затем попадаются более крепкие орешки, с которыми приходится повозиться. Как и положено каждую часть замка охраняет босс, встреча с которым не сулит ничего хорошего.

Во всех релизах "Кастельвании" полезные предметы добывались из разбиваемых подсвечников, висящих всюду, даже в лесу. "Поцелуй вампира" в этом плане не исключение. Постарайся не пропустить ни одного подсвечника и сможешь получить:

- бывает маленькое и большое. Сердца необходимо собирать для увеличения мощи вспомогательного оружия.

Еда - восстанавливает потраченное в боях здоровье.

- уничтожающий всех врагов на экране

- делает Рихтера неуязвимым на некоторое время.

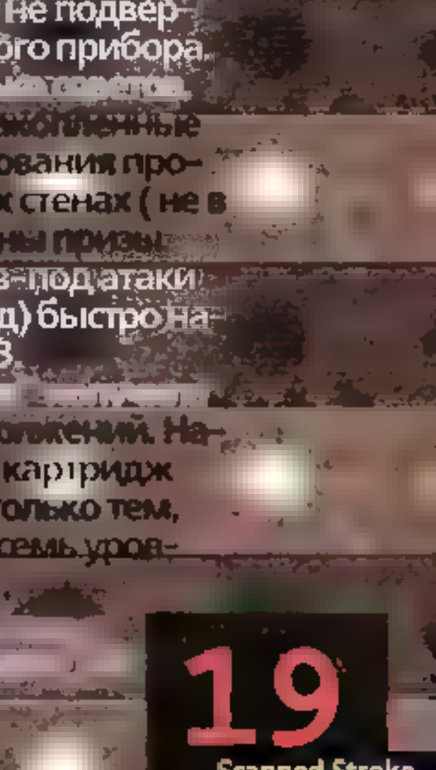
- жизнь.

Таким же образом добывается дополнительное вооружение и ключики для открывания запертых дверей (ключик можно использовать только один раз).

Разновидностей оружия шесть:

- стреляет исключительно по прямой, поэтому не особо эффективен.

- можно кидать его по одному навесиком, а если накопишь достаточное количество сердечек и нажмешь на кнопку X, Бельмонт дико заорет и выпустит из себя тучу смертоносных топоров в разные стороны.



имеет способность постоянно летать по все стороны, пока не врежется во что-нибудь или кого-нибудь.

Святая вода

- вся нечисть боится ее больше собственной смерти. Можно устроить из нее настоящий дождь, сдирающий с врагов кожу.

- замедляет движение противников, но будь осторожен: некоторые враги не подвержены воздействию этого прибора.

Напоследок несколько советов. Старайся сохранить накопленные сердечки для использования против босса. В некоторых стенах (не в подсвечниках) спрятаны призы. Для быстрого ухода из-под атаки (отпрыгиванием назад) быстро нажми два раза кнопку B.

Что ж, "Кастельвания" [illegible] еще одну серию продолжений. Надеюсь, купившие этот картридж будут разочарованы только тем, что в игре всего лишь семь уровней. [illegible]

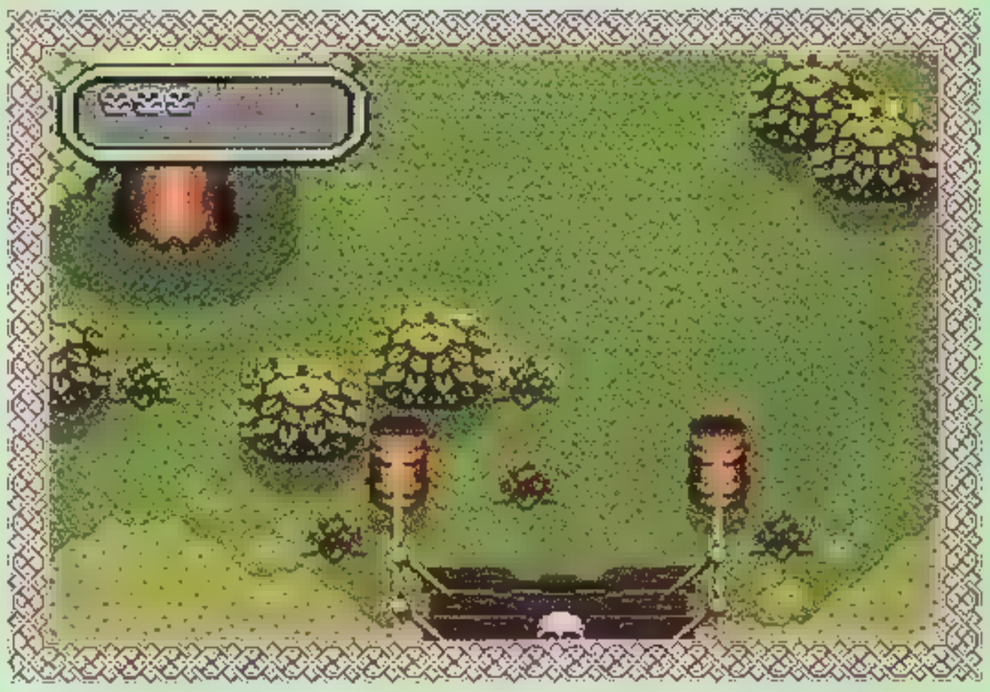
Scanned Stroke

Addams Family Values

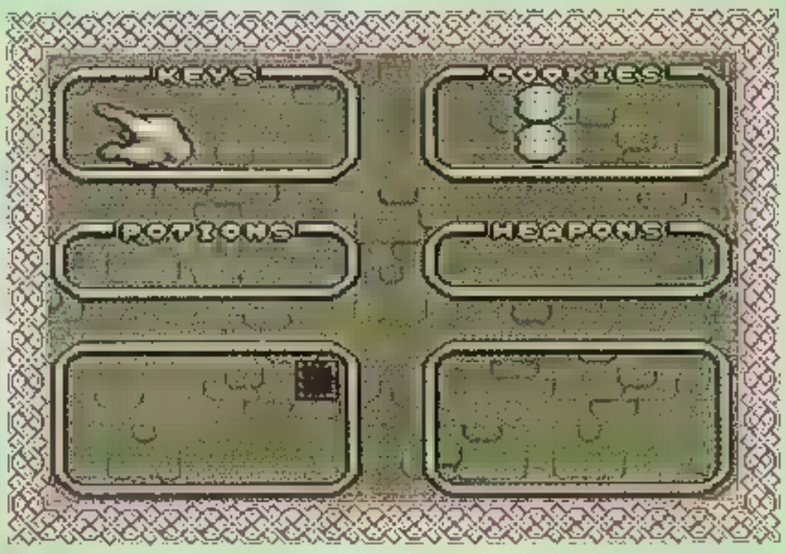
Твоего младшего брата зовут Гомез

Наверное, многие видели видеофильм Addams Family и хорошо запомнили его странных героев. Addams Family Values, на мой взгляд, лучшая интертрепация, то бишь адаптация, а скорей всего, реализиция столь популярного сюжета для Super Nintendo. Картридж представляет собой облегченную ролевую игру (жанр почему-то не очень популярный в России). То есть здесь ты сам становишься дядюшкой Фестером и должен в его роли сдвинуть с места целый воз проблем.

Семья Аддамсов большая и очень дружная. Дело в том, что последнее прибавление Семьи Аддамов, малыш Паберт, был похищен своей старой сиделкой, Дэбби Йелински. Мерзкая старушенция оставила записку, в которой говорилось, что если Семья Аддамов захочет увидеть Паберта, то Гомез(младший брательник Фестера) должен отдать ей половину своего состояния, а это, поверь, не мало. В конце записки Йелински приписала, что через несколько дней свяжется с Гомезом и узнает, что он думает про столь интересное предложение. Гомез и Фэстер, проведя розыскную работу, обнаружили, что Паберт, содержится под надзором в старом особняке, расположенном всего в нескольких милях от города.



На спасение младшего члена отправилась вся семья. Около ворот особняка, родственнички решили разделиться и отправиться на поиски каждый своей дорогой. Огромные сады, болота, горы, реки, пустыни и пещеры окружают особняк. Дэбби спряталась где-то внутри, пригласив несколько своих подручных охранять подходы к дому. Приключение начинается...

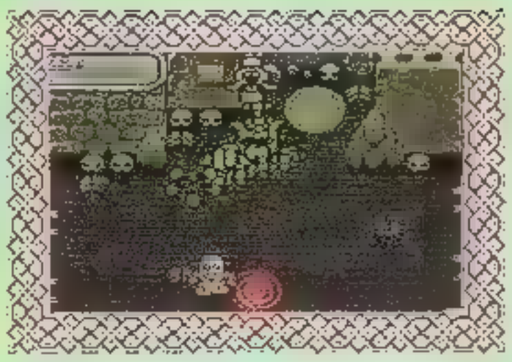


Как ранее упоминалось, в осаде неприятельского "хауза" и поисках Фестеру помогают все без исключения семейство Аддамсов, каждый из них заслуживает отдельного внимания.

Бабуля Фрамп - хотя об ее язык можно точить кухонные ножи, бабулю любит вся семья. Одно из любимейших занятий - игра в догонялки с рукой-щенком Семьи Аддамов, Thing.

Мортиция - как и многие старомодные жены, Мортиция получает огромное удовольствие от работы в саду и особенно гордится букетами свежих роз, украшаю-

Scanned Stroke



щих ее дом.

Гомез - объектом его страсти является жена, Мортиция. Ему не нужно зарабатывать деньги на жизнь (чертовски богат с детства), но при этом удается быть постоянно занятым. Он изучает военное искусство, частично владеет дзюдо, обожает играть в гольф и мастерски танцует Мамушку (местный танец).

Дядя Фэстер - старший брат Гомеза, любитель хаоса и кровопролития. (Ваш покорный слуга).

Люрк - самый ценный слуга. Он так увлекается детьми Аддамов, как если бы он сам себя нанял на роль няня.

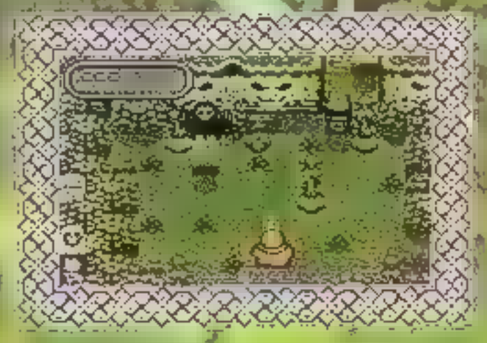
Фингг - не просто щенок (только такие странные люди, как Аддамсы могут держать в качестве собаки живую человеческую руку), а важная часть Семьи Аддамов. Едва ли у других семей есть такой преданный друг, который пожмет руку при первой же необходимости.

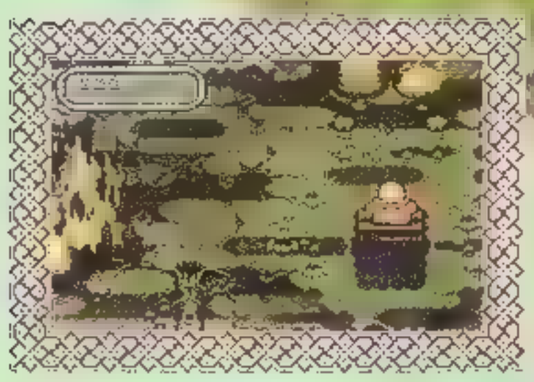
Среда - яблоко от вишенки недалеко падает (дочка Мортиции). Она просто эксперт в мистике и особых силах Бермудского Треугольника (короче не девка, а авиационный керосин).

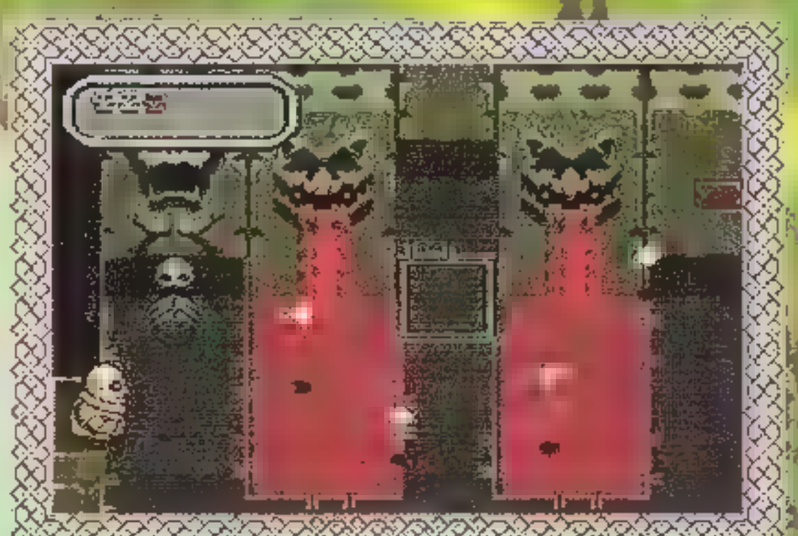
Пагсли (брат Среды) - гиперактивный, маниакальный, свирепый молодой Пагсли имеет все задатки стать будущей угрозой для общества и предметом гордости своих родителей.

Кузен Ай Ти - самый волосатый из Семьи Аддамов. Кузен Ай Ти самый большой бабник по своей природе и очень удачлив, если действует честно.

Что можно сказать об игре? Просто отличный долгоиграющий, собирательный, юморной картридж. Вид на происходящее сверху и чуть сбоку. Передвигаться можно в любом направлении. По ходу дела необходимо подвергать к родственникам и получать от них советы, а у бабули можно запастись печенинками, подкрепляющими жизненный уровень. От количества здоровья зависит мощность твоего единственного оружия - электроразрядника.







Особенно отмечу, что "Сокровища Семьи Аддамсов" оформлены чарующей мистической музыкой.

Фэстер (а значит и ты) должен использовать все свои умения, чтобы избежать ловушек, разгадать головоломки и разрушить препятствия на пути к освобождению Паберта. В игре необходимо собрать множество предметов. Постепенно в твоем багаже появится целых шесть видов магического и просто оружия, есть даже шары для боулинга, по нашему кегельбана. Также можно найти баночку со светлячками, которые понадобятся в темных помещениях, магнитно-ковую волну (страшное оружие, но действует только с полным уровнем жизни) и волшебный черный куб, помогающий преодолевать заколдованные области.

После начала игры советую сразу же допросить всех членов семейства. У одного из них получишь журнал. Он выполняет роль карты, т. е. в нем нанесены все помещения вражеского особняка. И еще совет: вначале трудно понять как попасть в то или иное место. Полазай по кустам и найдешь проходы.

Для удобства Addams Family Values оборудована системой паролей. Поиграй и поймешь, что является главным сокровищем семьи Аддамсов. [ам73]

Scanned Stroke

В канун Олимпийских игр в Атланте настроение - Олимпийское! Вот мы и решили выбрать не один вид спорта, как всегда, а много. Привет участникам соревнований!

Олимпийские игры пастора Шпаг

Val d'Isere, маленькая деревушка на высоте 1.850м с небольшой церковью XI века. В настоящее время эта деревня стала горнолыжным курортом с мировой известностью. В 1992 году Val d'Isere был выбран как место проведения Альпийских Горонолыжных Соревнований в XV Зимней Олимпиаде. И до этого, каждую зиму за последние 38 лет, Val d'Isere поистине был домом Мировых Горонолыжных Состязаний.

10.000 гектаров для скоростного спуска, 300 км проложенных трасс, 102 горнолыжных подъемника. Все это создает идеальные условия для катания на лыжах и сноуборде. Также надобно сказать, что весь курорт имеет размер 20.000 футбольных полей!

Ко всему, Val d'Isere является также и местом летнего отдыха. Col de l'Iseran (гора такая), который поднимается до 2.770м, один из прекраснейших пиков Альп и связывает Val d'Isere с соседней Италией. Ледник Pissaillas высотой 3500м делает невозможным и опасным лыжное катание летом. Поэтому в теплое время года, курорт предлагает огромный выбор спортивной деятельности, начиная с прогулочной экспедиции в горы, альпинизма и

Scanned Stroke

Трассы Плейшнера

Сама игра предложит тебе поучаствовать в зимних соревнованиях на столь престижном курорте. В дебюте всего два варианта развития событий: Play и Options. Сразу же заходи в опции. Здесь можно выбрать один из трех вариантов игры: тренировка, соревнование и свободное катание. Тренировка предназначена для начинающих. Я лично советую потренироваться. Поверь, для игры это необходимо.

В соревнованиях тебе предстоит встретится со спортсменами, которых никогда не увидишь в лицо. То бишь, на трассе ты всегда один. А об оппонентах можешь судить только по их спортивным результатам. Свободное катание - это скоростной спуск с горы в свое удовольствие, чемпионата в Валдизере.

В меню опций также можно выбрать на чем будешь кататься: на лыжах или сноуборде (как скейтборд, только без колес).

Теперь познакомься в общих чертах с видами зимнего спуска с гор, встречающимися в игре.

Слалом.

Скорость, мгновенная реакция, падения... Лыжник-слаломист должен обладать задатками спринтера. Виртузно объезжай расставленные по трассе ворота. Они отмечены попеременно голубыми и красными флажками. Всего таких ворот может быть от 55 до 75 максимум! Расстояние между ними 4-5 метров, а створ имеет ширину 75см. Как видишь, задача не из простых. Жми кнопку B, чтобы набрать скорость, X - чтобы притормозить, кнопку A в этом виде спорта нажимать не советую (прыжок), упетишь мимо ворот. И главное кнопка Y и шифты помогают делать те самые лихие развороты после которых снежная крошка летит прямо в лицо столпившихся вдоль трассы зрителей.

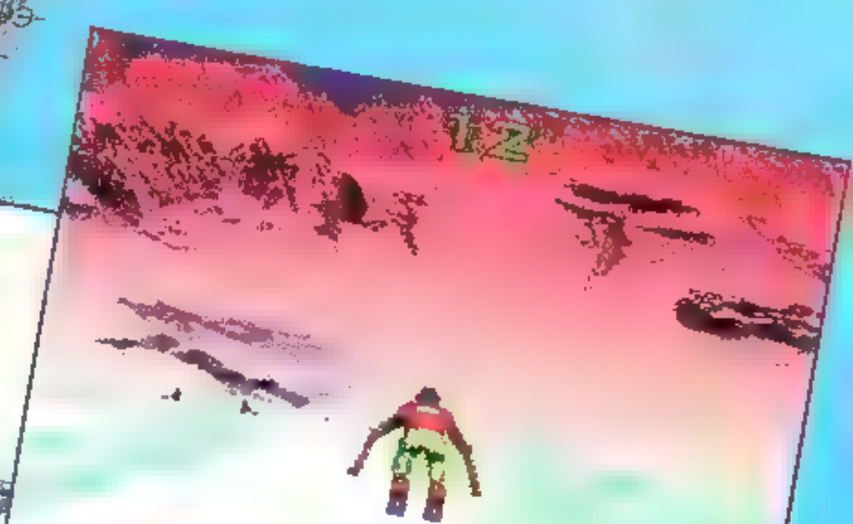
Помни! Единственным судьей в этом поединке является секундомер.

Гигантский слалом

Без сомнения, самая требовательная из всех Альпийских дисциплин. Необходимо сверхточное торможение... Трасса, также как и в предыдущем случае, обозначена попеременно красными и голубыми флажками на баннерах 75см в ширину и 50см высотой. Количество используемых ворот определяется из расчета 36-45 ворот на 300 метров спуска. Они должны быть, по крайне ме-ре, в 10м друг от друга. Здесь все сложности, которые тебе встретились в слаломе, поистине становятся гигантскими, оправдывая название этой спортивной категории. В спорте нужно аккуратно, за некоторые нарушения может последовать дисквалификация.

Вниз с горы...

Самый театральный зимний спортивный поединок. От стартовой отметки, расположенной на верху спуска, ты должен достичь финишной черты как можно быстрее; практично используя рельеф местности. Настоящее фигурное катание... Умело на такой трассе рекомендуется как можно чаще совершать прыжки. При грамотном их использовании можно избежать многие камни и сугробы, через которые есть шанс замечательно кувыркнуться. Трасса спуска отмечена воротами красного цвета. В соответствии с международными стандартами, это соревнование должно длиться не менее двух минут. Падение во время поездки не означает дисквалификацию, жаль лишь потерянного времени, которое тратишь, чтобы вернуться на трассу. Будь внимательным, пропуск ворот наказывается. Также, как и в предыдущих случаях, секундомер - единственный арбитр: победа присуждается быстрейшему.



Замечу, что эта игра имеет очень высокий уровень сложности. Проехать любую из трасс очень трудно и, чтобы научиться попадать в ворота, придется потратить ни один день на тренировки...

Val d'Isere Championship создан прежде всего для фэнов зимних видов спорта и больших скоростей. Горные склоны и все трассы скопированы с реальных маршрутов Вальдизера. Хочется отметить очень реалистичную графику. Полное ощущение присутствия, мчащаяся навстречу снежная трасса, горные пики вдали, мелькающие по обочинам елки создают незабываемую атмосферу настоящего зимнего спортивного праздника. Встретимся в Вальдизере! [ам74]

23
Scanned Stroke

Дневник кандидата в президенты

PRIMAL RAGE

"Доброе утро Сатурн! Передаем последние известия. Земля столкнулась с гигантским метеоритом, и, оказалась на грани катастрофы. Все технологии утрачены, органы власти бездействуют, а среди населения царит паника. Обьявлены выборы на должность Верховного Правителя Земли. Свои кандидатуры уже выставили известный своим экстравагантным поведением примат Хаос и разыскиваемый за совершение тяжких преступлений яцероподобный Диабло. Ожидается выдвижение и других претендентов на мировое господство. Мы будем держать вас в курсе событий. А теперь о погоде..."

Вот он великий шанс! Как там поется?"Кто был никем,тот станет всем"? Я, никому до этого не известный ящер по имени Саурон, родившийся на отшибе мироздания, теперь могу стать не просто кем-то, а повелителем человеческих судеб - богом!!! Срочно в космопорт и на Землю! За власть я перегрызу глотку любому, не взирая на лица.

Свежесть морозного утра не дала мне как следует выспаться. Миллион скальпов, собранных в поддержку моей кандидатуры, не шли ни в какое сравнение с оставленной дома подушкой "Контур". Вот уже третий месяц я веду свою предвыборную кампанию и таскаю за собой своих сторонников по всему миру.

Scanned Stroke

Завтра первый день выборов Меня в президенты, и первый соперник – Близзард. Мозгов у него маловато, но пудовые кулаки – хм, неплохой аргумент в его пользу. Жду – не дождусь того момента, когда сверну шею этому гибриду обезьяны с холодильником!

Прошло еще десять дней, число моих сторонников возросло, после того, как я вспорол глотку горилле и отделал её сообщника, длинношеего Вертиго. Занюханный медиум и любитель заклинаний Вуду не смог справиться со мнойи превратился в груду костей. А в целую неделю питался свежим мясом. Мы снова отправились в путь. Следующая остановка в руинах мегаполиса, оказавшегося под гнетом Хаоса. Один из первых претендентов на мировое господство сильно укрепил свои позиции и неоднократно позволял себе омерзительные выходки против своих противников. Ещё издали я заметил эту макака, окруженную почетателями и зловонными облаками.

Обменявшись взаимными оскорблениями, мы приступили к главной части шоу, борьбе за президентское кресло. Раньше такие вопросы решали быстро – "Вагон вил и ты –победитель!" Но сейчас использовать колюще–режущие предметы искусственного происхождения запрещено. Поединок длился не долго, я моментом закатал его в асфальт, и провел остаток дня в мечтах о своем будущем положении.

Утром меня разбудил аромат свежепережаренного кофе, из чего я заключил, что кто – то подпалил склад компании "Фолджерс". Приподняв голову, я понял, что так и есть. Обезумевшие люди бегали вокруг склада и нещадно молились. Нутром чую, где–то рядом эта ходячая горелка – Диабло, любитель дешевых пиротехнических спецэффектов.

– Ну, где ты, примус ходячий ?

В ответ я почувствовал огненное дыхание на спине, и услышал чье–то чавканье, явно говорившее об уменьшении числа моих избирателей.

– Кого, кого ты примусом назвал ? Да за такие но удаленький Талон, из которого я сделаю настоящий талон на мясо.

С прыгучей тварью мне пришлось натурально попотеть, он так носился и прыгал, что у меня в глазах стало рябить. Наконец, мне надоел этот цирк, и я с нескрываемым удовольствием схватил эту тварь за глотку и швырнул через всю поляну, а затем восполнил недостаток мяса в своем рационе за последние несколько дней . Теперь я был готов к главному сражению своей жизни, бою "один–против всех".

Уже потом, стоя на куче трупов я понял, что мне не нужна была эта победа. Я лишь хотел изменить свою жизнь, и я её изменил...

Диабло выплюнул остатки своей жертвы и сделал резкий выпад в мою сторону, пыша огнем в разные стороны. После долгого поединка, я еле стоял на своих двоих и с трудом передвигался, при этом с радостью сознавая, что все позади и мой соперник убит. Кровь тонкими ручейками текла к моим когтям, я был доволен как никогда прежде.

Прошла еще одна неделя. У нас кончились запасы мяса, поскольку я не смог наскребсти из бронированного ежика Армадона достаточных кусков. Теперь наш путь лежит на юг к теплым тропическим лесам, где живет много–много диких обезьян и один маленький

Специальны ы,

Все удары выполняются с удержанием кнопок и манипуляциями джойстиком.
Прим. людей необходимо есть для поднятия уровня своей жизненной силы.

ARMADON

THE GUT GOUGER (распарывает брюхо соперника и бросает его в сторону)
– Старт+A+B, назад, вперед
FYING SPIKES (мечет шипы из своего хвоста)
– A+C, назад, вверх
GUT FLYING (FATALITY)
(протыкает рогом тело соперника и вытаскивает наружу потроха)
– Старт+A+B, вниз, вниз, вниз, вниз, вверх
FALLING SPIKES (FATALITY)
(сворачивается и стреляет шипами в воздух, которые, падая, поражают соперника)
– Старт+A+B+C, вниз, назад, вверх, вниз
CHOMP A HUMAN
(атаковать человека)
– Старт+A+B+C, вверх, вперед.

BLIZZARD

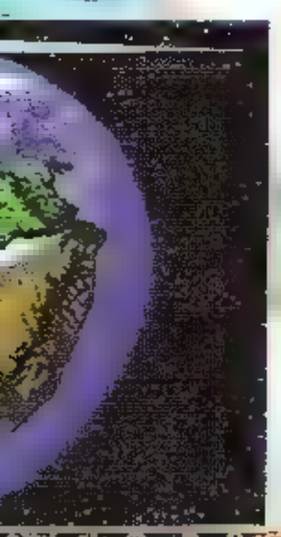
COLD BREATH (замораживает противника, затем атакует его обычными ударами)
– Старт+A+C, назад, вперед
ICE GEYSER (создает ледяной столб, замораживающий соперника, причем, действует на близком расстоянии, если жертва не защищена блоком)
– Старт+A+C, вниз, вверх
BRAIN BASH (FATALITY)
(прижимает противника к земле и выбивает ему мозги)
– Старт+A+C, вниз, вниз–назад–вверх–вперед
TO–DA–MOON (FATALITY)
• (делает серию ударов и пинок)
– Старт+A+B+C, вниз, вниз, вниз, вниз, вверх
CHOMP A HUMAN
– Старт+A+B+C, назад, вверх–вперед, вниз

CHAOS

GRAB–N–THROW (хватает противника за шею и перекидывает через весь экран)
– A+C, вперед, назад
BATTERING RAM (таранит противника в броске, выставив вперед шею)
– Старт+B, вперед, вперед
• GOLDEN SHOWER (FATALITY)
(растворяет соперника кислотой)
– Старт+B, вниз, вниз, затем Старт+A+B+C,назад,вперед,назад,вперед
THE CURL (FATALITY)
(выходит за пределы экрана, возращается с другой стороны)
– Старт+A+B+C, вперед, вперед, вперед, назад, назад, назад
CHOMP A HUMAN
– Старт+A+B+C, вперед, вниз, назад

D[illegible]

TORCH (огненный залп из пасти, кнопки нужно держать более 5 секунд)
– Старт+B, вверх, вперед
INFERNO FLASH (огненная телепортация в тыл врага)



е н и я и ф а т а л и т и :

– A+B+C, вверх

INCINERATOR (FATALITY)

(сжигает противника до костей)

– Старт+A+B+C, вверх–назад, вниз, вниз–вперед

FIREBALL (FATALITY)

(шаровая молния, сжигающая противника)

– A+B+C, вперед, вперед, вперед

CHOMP A HUMAN

– Старт+A+B+C, вниз, вверх, вниз

S A U R O N

LEAPING BONE BASH (нападает на соперника сверху и вырывает часть его плоти)

– A+B, вниз, вверх, вниз

NECK THROW (хватает соперника за горло и кидает через весь экран)

– A+C, вперед, назад

CARNAGE (FATALITY)

(хватает соперника за глотку и трясет его)

– Старт+A+B+C,назад, вперед, назад, вперед, назад

FLESH EATING (FATALITY)

(подходит к сопернику и, набросившись, ест куски оторванного мяса)

– Старт+A, вниз, вниз, затем Старт+A+B+C, вверх, вверх

CHOMP A HUMAN

– Старт+A+B+C, вниз, вниз, вверх

T A L O N

BRAIN BASHER (взлетает вверх и, переворачиваясь, обрушивается на голову противника)

– A+B, назад,вверх,вперед

FRANTIC FURY (превращается в колесо с когтями и набрасывается на противника)

– Старт+C, вниз, вперед

HEART WRENCHING (FATALITY)

(вырывает и съедает сердце соперника)

– Старт+B+C, вперед, вниз, назад, вверх

STAMPEDE (FATALITY)

(Талон вызывает своих детей)

– Старт+A+B+C, вперед, назад, вверх, вниз

CHOMP A HUMAN

– Старт+A+B+C, вперед, вниз

V E R T I G O

COME SLITHER (выбрасывает вперед хвост, и подтаскивает к себе противника)

– Старт+B, назад, назад

SCORPION STING (удар хвостом через весь экран)

– A+B, вперед, вперед

SHRINK AND EAT (FATALITY)

(засушивает, а затем съедает противника)

– A+C, назад, назад, назад, затем Старт+A+B+C, вниз, вверх

LA VACHE QUI RIT (FATALITY)

(превращает противника в корову)

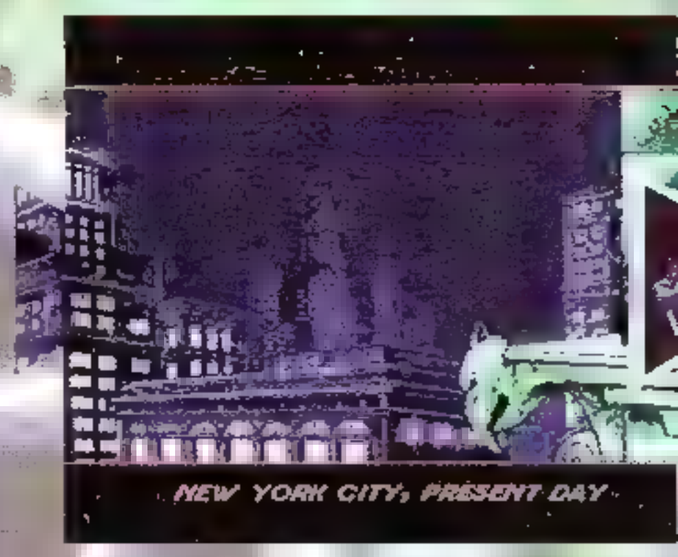
– Старт+A+B+C, назад, назад, назад, вниз, вперед

CHOMP A HUMAN

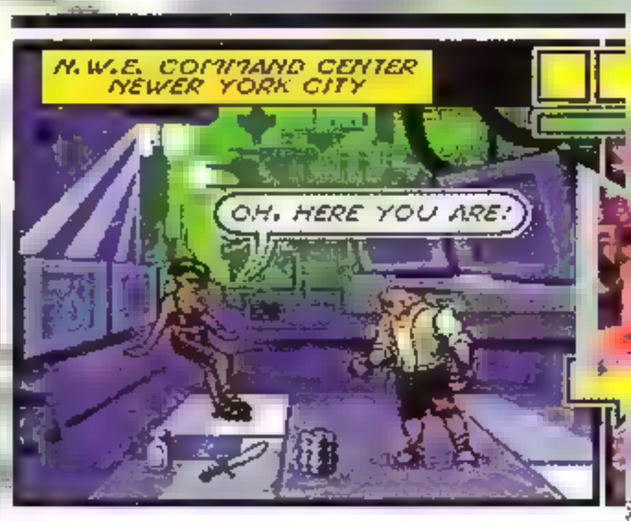
– Старт+A+B+C, вниз, вперед, вверх.

[афо[illegible]

Scanned Stroke



Больше всего эта игра напоминает Batman Forever. Сходств много: куча ударов, возможность выбора дороги, спрятанные призы. Кроме того, игра довольно новая (всего-то 1995 год), так что расстройства желудка или нервной системы из-за несвежести продукта у вас не будет. Но все по порядку. Начинаю свое супер-подробнейшее описание. Вы включаете приставку, вставляете картридж, нажимаете Power и видите меню. START - начало игры (это и мутанту понятно). OPTIONS - различные опции (вообще-то, их всего две). Первая - выбор управления. Конечно, вы можете поменять кнопки на свой вкус, но я предлагаю сделать кнопку A ударом, кнопку B - прыжком, а кнопку C - одним из специальных движений (на выбор). Вторая опция - прослушивание всех мелодий, использованных в игре. Ну вот вы и начали играть. Теперь послушайте небольшое вступление (торопиться



У ВСЕХ БОССОВ

Scanned Stroke

не-
куда: больше по-
слушаешь, позже погибнешь в
игре).

В Нью-Йорке жил-был некий Скеч Тернер. Парень как парень, ничего странного ■ нем не было, если бы ни его работа. Он рисовал комиксы. Кстати, получалось у него неплохо. Да, чуть не забыл, у него был питомец, но тоже весьма необычный. Это - крыса, которая является вторым главным героем этой игры (наверняка программисты специально сделали второго главного героя крысой, т.к. сейчас ее год по восточному календарю).

"Что?! - закричите вы. - Два главных героя в одной игре?" Может,

ты
еще и о третьем
расскажешь? Что ж, можно и о
третьем, но это потом, а сейчас предыстория. Итак, как я уже сказал, Скеч рисовал комиксы. И вот однажды, в одну грозную ночь, сидя в своей комнате под самой крышей, он задумался над концовкой очередной серии рисунков, как вдруг прямо из бумаги вылезла рука, а за ней и все остальное тело Мортуса, главного злодея в комиксе. Мортус давно лелеял планы захвата реального мира, но на его пути вставал Скеч Тернер. Поэтому он задумал отправить Тернера в комикс, т.к. в реальности Мортус на 100 процентов не сможет победить Скеча (слиш-

ком
слаб старикашка в
нашем измерении). Но в комиксах все возможно. Итак, вас затянуло в комикс.

Эпизод 1. Ночь мутантов.

Первое живое существо, которое вам встречается - не враг (приятная неожиданность!), а друг. Это девушка-генерал Алиса Циан (она и является третьим главным героем игры). В последствии она будет давать полезные советы по рации. Советы, правда, на языке янки, но если вы хоть что-нибудь кумекаете по-английски, то вам будет легко понять сообщение (со словарем). Рядом с Алисой постоянно находят-

ся
три полезные ве-
щи. Поясню их значение. Бутылочка с содовой водой: любимый напиток Скеча, восстанавливает половину всей его жизненной энергии. Энергия - важная штука и прибавляется только после прохождения очередного эпизода. Динамит: летит на небольшое расстояние, потом полежит, поспит немного, после чего взрывается. Убойная сила огромна, предназначается для взрыва близко расположенных целей (когда хочется жить, а сил мало) и для взрыва самого себя (когда

смысла
жить уже нет, ■ сил
много). Нож: убойная сила мала, но
зато летит на весь экран. Больше трех предметов Тернер нести не может. Чтобы использовать 1-ое, 2-ое или 3-е оружие, вам надо нажать кнопку X, Y или Z соответственно. Список оружий находится в правом верхнем углу (там же находится шкала вашей жизненной энергии). Подобрав предметы (кнопка ВНИЗ), можно отправляться в путь. Кстати, не забывайте о Мортусе, который стоит в реальном мире, он будет частенько подри-

сы-
вывать вам врагов
(вы же ■ комиксе, то есть на бумаге).

Действие первого эпизода происходит тоже в Нью-Йорке, но какова разница между этим городом и Нью-Йорком реальным! Здесь статуя Свободы разрушена, от домов остались только стены. Погодка тоже не балует, идет проливной дождь. На первом уровне ■ основном встречаются мутанты. Чтобы легко их загасить, ударьте кулаком (кнопка А), потом подсечкой (кнопки ВНИЗ+А), затем сно-

ва
кулаком. Мутант
впечатается в стенку. Повторите эту операцию раза три, и, издав душераздирающий крик, тот картинно упадет (если так вообще можно упасть) и исчезнет. Кстати, если хотите припечатать его к стенке одним ударом, то быстро нажмите ВНИЗ, ВВЕРХ+А или ВВЕРХ, ВНИЗ+А. В первом случае Скеч выполнит удар "ножницы", а во втором - удар "шаолинь". Оба удара сразу прилепят противника к стенке (если в OPTIONS вы выбрали один из этих ударом, то он будет выполняться при нажатии кнопки С).

После победы над двумя мутантами вы должны будете выбрать, куда идти: вниз или вправо. Лично я всегда направляю Тернера

вправо
(за ПРАВОЕ дело...).
Какой открывается прекрасный вид!
Мутант двигает на вас бочку с бензином, причем, с горящим. Быстро ломаем бочку, а за одно и мутанта. Теперь бьем подсечкой по вулканчику и входим в открывшийся потайной вход. Внизу стоит клетка с крысой. Кидаем в клетку нож и подбираем крысу. На следующем экране люк в полу открываем не ударами, а рывком за рычаг, который находится слева (от ударов по заграждениям и по воздуху отнимается жизненная энергия). Вскоре будете лицезреть завал из бочек. Разбивать их нужно ударами плеча (НАЗАД, ВПЕРЕД+А) или апперкотом (кнопки ВВЕРХ+А). Из последней бочки выле-

тит
маленький дра-
кончик. Все, что ему нужно, это
ваша энергия или три хороших удара. Я
обычно выбираю второе.

Идем дальше. На пути встает ниньзя с мечами. Но и он не помеха: несколько ударов и экс-ниньзя в отколе. Кстати, вы можете драться с ним, вися на трубе. Для этого нужно всего лишь подпрыгнуть. Чтобы сделать удар в две стороны, нажмите ВВЕРХ+А, а для удара вниз - ВНИЗ+А. Как только вы появитесь на следующем экране, садитесь и бейте подсечкой, пока ящик с восклицательным знаком (раз с восклицательным, значит, внутри взрывчатка) не свалиться. Теперь можно идти дальше. На последней картинке на-

СЛАБОЕ МЕСТО

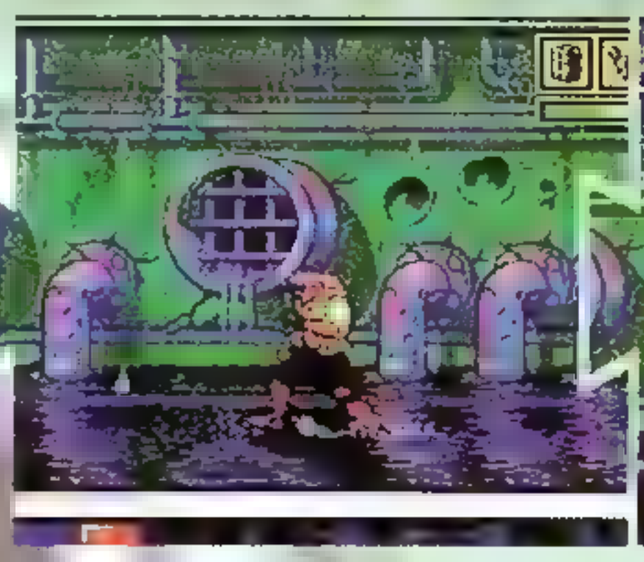
до
не только не уме-
реть от нападения мутанта, но и
выстоять от натиска двух дракончиков и не
свалится, ну, в очень широкую яму (всего-
то!). Но зато истребив этих монстров и пере-
прыгнув яму, услышите заслуженные похвалы
Алисы и пройдете уровень.

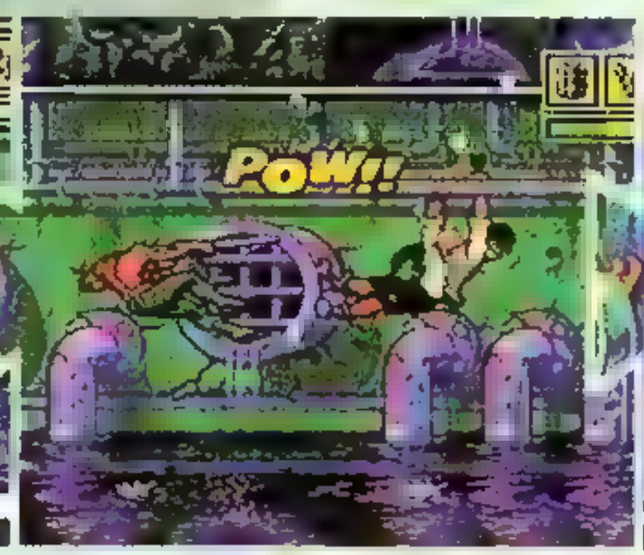
На втором уровне используйте динамит,
чтобы взорвать дверь, а потом запустите
крысу-ищейку влево, и она найдет вам еще
одну динамитную шашку. Вентиляторы сразу
не разбивайте, а подождите немного. Появят-
ся коконы, которые надо срочно разбить. За-
тем убейте ниньзю и запустите
крысу вправо.

Она
отключит вентиля-
торы. Подбирайте крысу и лупите
по нижнему вентилятору. Второй вентилятор
можно ■зорвать, пододвинув к нему ящик со
взрывчаткой. Убив двух дракончиков и взяв
бомбу (она лежит в ящике), идите направо.
Коконы, которые едут на вас, разбивайте уда-
ром плеча. Увидев мутанта, смело кидайте в
него бомбу и подберите оставшийся от него
кулак. Это - супероружие, которое уничтожает
все живое (мертвое и неодушевленное не
уничтожает). Механизмы, похожие на часы,
остановите так, чтобы стрелка левого меха-
низма смотрела вправо, а
стрелка правого

влево. На экране,
где из колб вылезают чужие, пу-
стите крысу, и она принесет вам бутылочку с
содовой. Босс эпизода ломается так: ударьте
его в прыжке, присядьте, снова ударьте, сно-
ва присядьте. Как только он зависнет под по-
толком (ага, струсил), бегите вправо и пряч-
тесь за бочкой. Дракон (а он и есть босс эта-
па) пульнет ■ бочку огнем, и она загорится.
Двигайте бочку под дракона и считайте секун-
ды, за которые он превратится в шашлык, то
есть умрет.

Эпизод 2. Добро пожаловать в храм.
Вы появляетесь ■ горном Ти-
бете и ищите

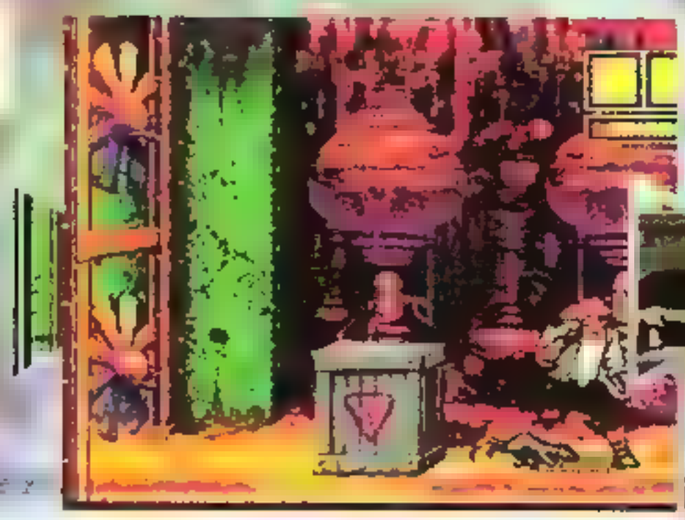


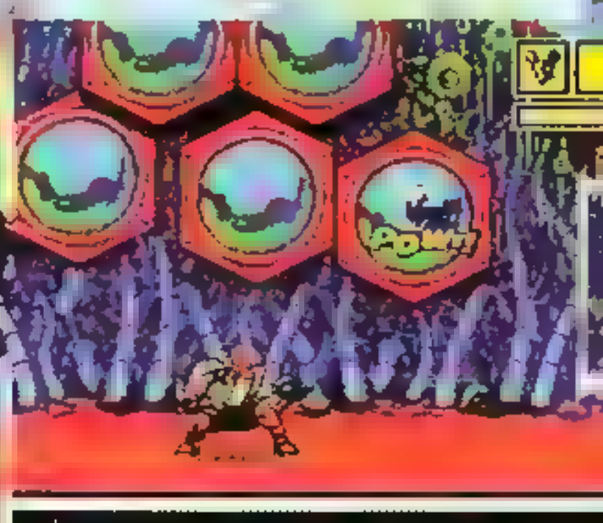


храм,
в котором обосно-
вался монах, тренирующий команду
Мортуса. В начале возьмите свою верную
крысу и снова отпустите ее. Она найдет вам
приз. На пути к храму встретятся мужики с
палками. Способ их забивания обычный. На
следующем экране разбейте верхний ящик,
возмите бутылочку, потом отпустите крысу и
подберите найденный ею предмет. Спустив-
шись вниз, сразу бегите влево и толкайте
первый же камень в правый угол, потом
уничтожьте дракончиков, разбейте остальные
камни плечом и спускайтесь вниз. Внизу,
разбив глыбу льда, толкайте камень к дро-
билке. Дробилка, хоть и сделана из железа,
взорвется и откроет путь. В
подвале вам

встре-
титься приз - вопрос. В
нем может быть любая полезная вещь,
но может быть и бомба, которая отнимает
силы. После взятия "вопроса", придется по-
участвовать в турнире. Против вас выступят
лучшие бойцы Мортуса, правда, победить их
несложно. Кстати, последним из бойцом бу-
дет женщина, а кого боятся женщины? Пра-
вильно, крыс! После турнира снова окажи-
тесь в горах. На одной из скал увидите нинь-
зю. Подойдите к яме и пустите крысу налево.
Она отыщет вам бомбу, которую надо в него
швырнуть. Когда будете ползти по веревке,
не обращайте внимания на дракончиков, а
лупите по стене. Только когда встанете на
твердую землю (Земля-ма-
тушка...), зай-

ми-
тесь истреблением
надоедливых животных. После этого
вы попадете к воротам храма. Здорово, если
у вас есть бомба или динамит: ворота креп-
кие-е-е-е. На следующем экране выпустите
крысу и пожинайте плоды, то есть, тьфу,
призы. Девушек уничтожайте точно так, как и
на турнире. После убиения последней, возь-
мите бомбу (она особенно важна) и быстрее
идите влево, если хотите жить. В храме, ко-
гда Мортус зажжет огонь, быстро кидайте
бомбу в чашу и бейте (по другому не ска-
жешь) люк подсечками. После прохождения
через второй люк присядьте, бейте подсеч-
кой и влезайте в потайной вход. Путь вам
преградит идол, плюющийся ог-
нем. Подкатитесь к
нему





(кнопки
НАИСКОСОК ВНИЗ-
ВЛЕВО) и подсекайте. После черепо-
ломания идола (он и состоит только из чере-
па и палки) выпустите крысу: она найдет вам
бомбу или динамит. В одной из последую-
щих комнат вы увидите ящик. Подойдите к
нему и, разбив его, возмите бутылочку содо-
вой. На обратном пути вам преградит путь
шипастая стена. Взорвите ее бомбой и идите
к боссу. Это тот самый монах. Когда он лета-
ет, ударить его нельзя. Стойте на месте и
перепрыгивайте волны (бой происходит в ка-
такомбах, где за века накапало воды по ко-
лено). Когда монах все-таки спус-
тится, он стреляет
мог-

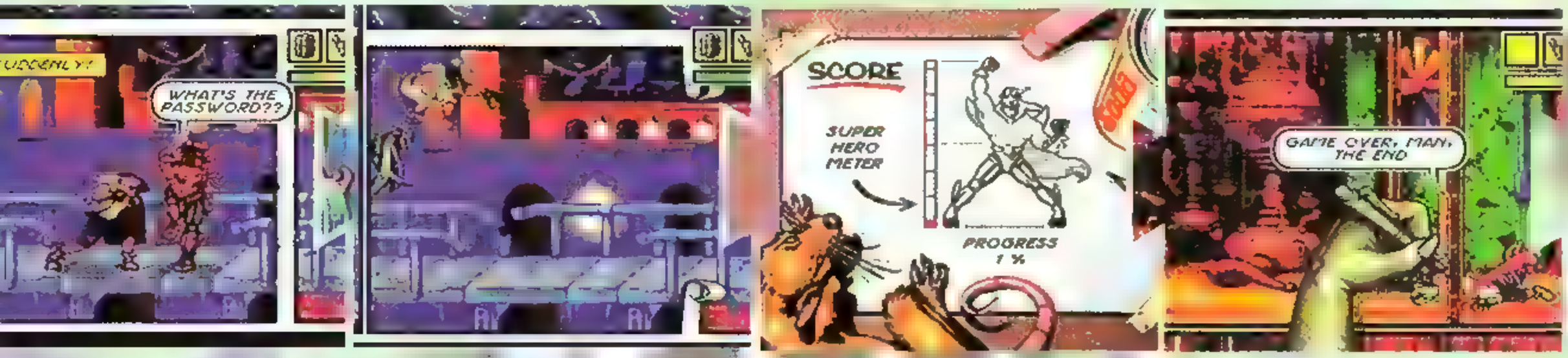
тя-
ми, которые вты-
каются в стену. Если его "попро-
сить" (ударами) прислониться к этой стенке,
то у него отнимется очень масса энергии.

Эпизод 3. Зло мертвых кораблей.
Вот вы и в Хопре (шутка!)! Сопротивление
здесь будет особенно мощным, порой вам
даже придется потерять силы, главное, не
умереть. Заварушка начинается на коралло-
вом атолле. Этот уровень особенно сложный,
но пройти его необходимо. Подберите крысу
и будте готовы (Всегда готовы!) к нападению
чужих. Их лучше убивать серией ударов но-
гой (зажав кнопку НАИСКОСОК ВВЕРХ -
В СТОРОНУ ПРОТИВНИ-
КА, нажи-

мать
кноку А). Прибив
штук шесть, вы перейдете на сле-
дующий экран. Там вы заметите (если не
слепой) огромную открытую пасть ящера.
"Раз открыл пасть, значит хочет есть!" - со-
ображаете вы вместе с Тернером. Запустите
крысу в пасть чудовищу и лупите ему по
морде. После взрыва подберите крысу и ди-
намит. На следующей картинке взорвите ми-
ну, лежащую на полу. Потом смело напори-
тесь еще на две мины. А вот на девушку ни в
коем случае не выпускайте крысу. Подберите
бутылочку, выпейте ее, а потом выпустите
крысу, она найдет кулак. В пещере тол-
кайте ящик со взрывчат-
кой вле-

Scanned Stroke

во.
После его паде-
ния спуститесь вниз и нажмите
на рычаг. С помощью ящика заберитесь на-
верх и возьмите появившуюся бомбу, а нож
(зачем он вам?) оставьте. Столкнув ящик в
яму слева, после взрыва идите дальше. Ког-
да на вас нападут два демона, которые пол-
зают по веревке, поработайте кулаком (дру-
гого обращения они не понимают). Под ста-
лактитами прокатывайтесь кувырком (если
надоело жить, проходите пешком). Когда
выйдете на улицу, не давайте демону быть
левее вас, а то может появиться мина. Ма-
ленький столбик с шипами взо-
рвите бомбой, а по-
том перепрыгните
бомбу (она похожа на джойстик
от компьютера). Разбив два столба, вы за-
кончите уровень. Вы радуетесь?! Рано, пос-
ледний уровень будет посложнее остальных!
По воде лучше не идти, можно напороться на
мину. В самом начале возьмите только пер-
вый вопрос (к нему надо подползти на верев-
ке), а второй брать не стоит. Потом идите
вниз. Разбив верхний ящик, взяв бутылочку и
отодвинув ящик со взывчаткой, идите напра-
во, чтобы сбросить шар с магнита, дерните
за рычаг. Чтобы магнит взял шар, надо снова
дернуть за рычаг, когда магнит
будет над ша-
ром.
В комнате, где ви-
сят баллоны с оружием (нет, ну
Мортус точно чокнутый, хранить оружие в
баллонах!), Скеч должен отойти в правый
угол и применить свое секретное оружее-са-
молетик. На следующем экране после раз-
бития пресса (мутантами) и уничтожения му-
тантов (прессом) выпустите крысу, она оты-
щет (тоже мне, сыщик нашелся) нож. В это
время Алиса (эта которая Циан) сообщает,
что она вылетает на вертолете (собственном,
между прочим, во как генеральши живут!) к
вам. Ну что ж, будем ждать.
На следующей картинке
Тернер на пару



с
вами обязан (ес-
ли, конечно, хочет жить) сбросить
ящик с верхней платформы, запрыгнуть туда
и кинуть нож в правую стенку. Дверь откро-
ется. Теперь ломаем ящик и не берем (а мо-
жет и берем, выбор за вами) вопрос. И вот
она, последняя комната (кстати, если вы уви-
дите, что экран стал черно-белый, то не бей-
те по телевизору молотком и не несите его в
ремонт, это просто Скеч не успел раскрасить
до конца последнюю страницу комикса). В
это время прилетает Алиса и начинает про-
граммировать компьютер на взрыв базы. Но
Мортус тоже не дурак, столько времени по-
тратил на строительство, а тут на тебе, хотят
все разрушить. Он быстро вхо-
дит в комикс,
хвата-
ет Алису и сажает ее
в колбу, которая постепенно напол-
няется водой. Вот вы и встречаетесь лицом к
лицу с главным злодеем. Он силен, ничего
не скажешь, но и вы не слабак (я надеюсь). У
Мортуса, как и у других боссов, есть слабое
место. Сначала заманите его в самый низ
комнаты. Теперь прыгайте на правую плат-
форму (это которая низко висит над полом).
На платформе есть рычаг. Дергайте за него
скорее, тогда раздастся взрыв, и у Мортуса
снимется куча энергии. Но, вот, враг повер-
жен Алиса тоже умерла. Комикс сгорел. Скеч
с крысой вернулся в нормальный мир, но это
совсем не радует его. За время путешествия
он успел влюбиться в Алису и
теперь не мо-
жет
без нее жить.
Придется ему снова нарисовать
тот же самый комикс и может быть в этот
раз...
В игре есть и второй конец, когда Тернер
спасает Алису. Чтобы спасти ее, надо убить
Мортуса до того, как Алиса утонет. Слева от
колбы стоит механизм с рычагом. Дергайте
за него и из колбы выйдет вода. Тогда Скеч
вернется в реальный мир не только с кры-
сой, но и с Алисой и женится на ней (да не
на крысе, хотя каждая Алиса в какой то сте-
пени...). Скеч написал комикс по мотивам
своих приключений. Комикс, конечно, имел
большой успех и весь тираж раскупили в
первый же день. После свадьбы
Алиса добилась

высо-
кого поста в армии,
а крыса в свободное время от еды
и спанья в грязном носке Скеча (да, я не
ошибся, именно там она и спала!) исследо-
вала городскую канализацию. Ну а Скеч
опять принялся за комиксы!
Советы и секреты: 1. Я забыл вам расска-
зать (совсем склероз замучил), как пользо-
ваться секретным оружием-самолетиком. Де-
лается это так: зажмите и не отпускайте
кнопку А до тех пор, пока Тернер не оторвет
кусочек бумаги от страницы и не сделает са-
молетик, но часто применять это оружие
нельзя, т.к. оно отнимает силы. 2. Я
рассказал не о всех местах,
где крыса
мо-
жет найти приз, так
что почаще выпускайте ее. 3. Слож-
ный первый уровень третьего эпизода можно
сделать легчайшим из всех уровней: после
взрыва ящика со взрывчаткой выпустите
крысу и она откроет вам секретный проход,
пройдя в который вы сразу окажетесь на ули-
це. 4. Крыса тоже не бессмертна, так что не
советую натравливать ее на бойцов мужского
пола. 5. На первом уровне третьего эпизода
можно не напарываться на две мины. Для
этого после взрыва первой мины подойдите
к двум минам так, чтобы была видна левая
стенка, но до мин оставалось хотя бы не-
большое расстояние. Теперь
пустите в ле-
вую
сторону самолетик
и он откроет вам проход. Но тог-
да не появится девушка, и бутылочку с содо-
вой вы не получите. За все надо платить.
В заключение я могу сказать, что несмотря
на то, что игра и смахивает на мультик, все
герои игры (включая не только Скеча, Алису
и Мортуса, но и всех врагов и даже крысу)
сделаны путем сканирования с вполне реаль-
ных актеров.

В общем,
если
вы купите эту игру,
то не пожалеете!

[ek04]

Цыкал ROAD RASH

Road Rash относится к категории "вечных" игр. Поэтому, вряд ли есть хоть один владелец Sega, который не знает этого сериала. Успех Road Rash кроется в сочетании гонок и аркады. В чистом виде и то и другое утомляет, а при соединении в одно целое получается гремучая смесь, взывающаяся огромными объемами продаж по всему миру.

Постоянные читатели нашего журнала знают, что удивить 16-битными играми нас достаточно сложно. Однако Road Rash стал приятным исключением. Довелось играть в нее и на 3DO, и даже на PlayStation, однако, и сеговская версия захватила целиком на несколько вечеров. А это, согласитесь, после 32-битных монстров уже немало.

Байкеры всегда считались людьми необычными. Да и какому нормальному человеку придет в голову потратить кучу денег на крутой мотоцикл, кожанку, шлем и прочие прибамбасы, а потом на диких скоростях носиться по дорогам, рискуя быть схваченым представителями закона, задавить невинных пешеходов, или, наконец, самому разбиться насмерть?

Scanned Stroke

МОТОЦИКЛ...

В то же время загадочный мир байкеров притягивает как магнит. Наверное потому, что мотоцикл дает ни с чем не сравнимое чувство скорости. Словами этого описать нельзя, можно только ощутить на себе. Автору этих строк повезло. Не имея прав, я выпросил мотоцикл на несколько минут и, как говорится, втопил. Через несколько секунд я уже мчался по берегу моря, обгоняя неторопливые автобусы. Кайф!!! На самом деле просто повезло, что я не свалился с мотоцикла, так как никакого опыта у меня нет. Итак, с одной стороны запредельный кайф, с другой - огромный риск. Road Rash - разумный компромисс, дающий ощущение скорости без всякого риска для здоровья.

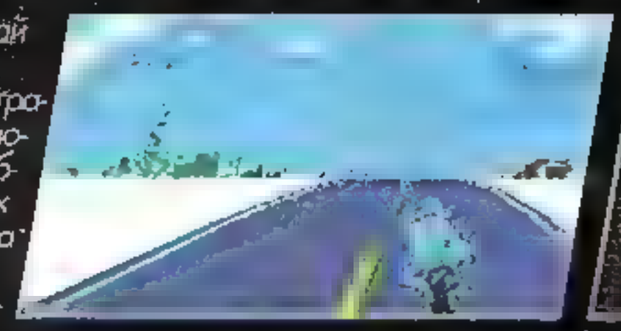
В начале игры дается простейший мотоцикл и "штука" баксов. Неплохо. Доведись до меня, взял бы бабки, сел на мотоцикл и покатил бы в баню мыться. Но игра есть игра, а денежки чисто символические. Кроме мотоциклетного магазина (Bike shop) никуда не сунешься. Советую сразу же большую часть денег потратить на полезные примочки (upgrade) - улучшить движок (для скорости) и купить шипованые шины (для устойчивости).

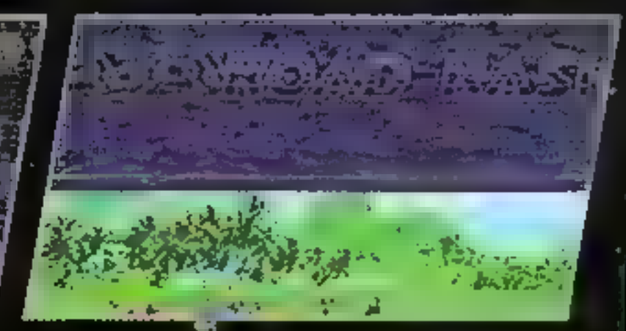
Теперь можно и на трассу. Надо сказать, что байкеры оказались ребятами со склонностью к путешествиям. Для своих безумных гонок смерти они выбирают самые разные страны мира. Так, например, с холодного горнолыжного курорта Германии байкеры могут прямиком махнуть в жаркую Кению. По традиции гонки начинаются в Бразилии. Не знаю уж почему. То ли рокеров привлекают много-много диких обезьян, то ли доны Педро, которых в Бразилии и не сосчитаешь.

Итак, ты больше не школьник, а член команды крутых байкеров. У вас есть свой кодекс чести, состоящий из двух правил: до и после гонок пей пиво или кока-колу, а на трассе бей всех, кто попадется на дороге, за исключением инвалидов, лиц пожилого возраста и пешеходов с детьми.

Дана отмашка флажком, и мотоциклисты рванули со своих мест. Гонка началась. Кнопка B - газ, A - тормоз, C - удар рукой, C+вниз - удар ногой. Вот и все нехитрое управление мотоциклом. Только почему-то никак не можешь обогнать своих соперников. То дорожный столб на пути встанет, то встречная машина в лобовуху пошла, а то копы зацапали. В общем, чтобы попасть в заветную тройку призеров, и тем самым пройти квалификацию на трассе, надо прилично попрактиковаться.

На экране два показателя жизни - гонщика и мотоцикла. У мотоцикла он уменьшается от столкновений, а у гонщика - от ударов по голове. Когда один из показателей оказывается на нуле, сливай масло - гонка проиграна.





Весьма немаловажно помнить, в какой стране проходит гонка. Ведь есть страны с право- и левосторонним движением. Жизненно необходимо ехать по своей полосе. От встречных машин увернуться практически невозможно, а объехать попутку несложно.

Толкайся, бей, пинай и выкидывай соперников с дороги. Или ты, или тебя. Вот простой закон. Друзья-байкеры не упустят случая двинуть тебя по башке, звездануть цепью и сбить с мотоцикла. Плюс оживленное движение на дорогах, как вдоль, так и поперек.

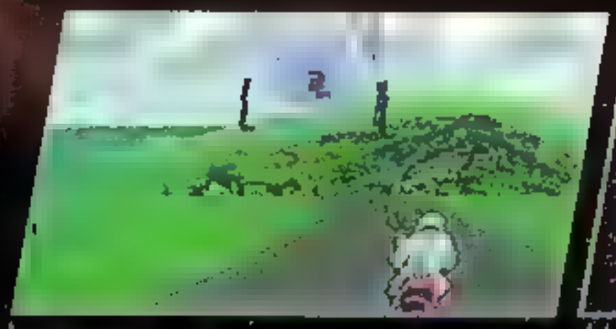
На протяжении всей гонки тебя одолевают злобные байкеры. С ними можно расправляться несколькими способами. Как говорится, лучший бой - несостоявшийся. Поэтому легче всего просто совершить обгон. Если это не удалось, начинается схватка. Можно забить палкой, можно столкнуть с дороги. Однако наиболее эффективный и мною любимый способ - загнать соперника под машину. Ты гордо мчишься вперед, а поверженый недруг становится добычей следующих за тобой гонщиков.

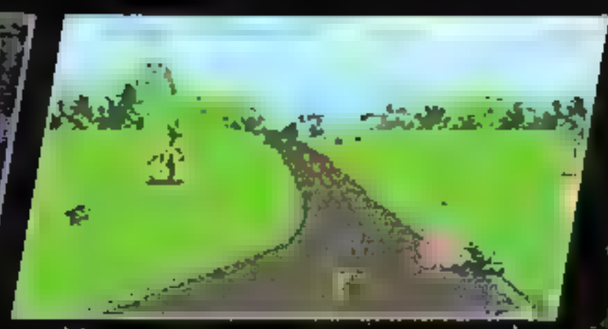
Иногда бывает, что много рокеров одновременно натыкается на полицейский заслон. Важно смотреть на окошко заднего обзора, чтобы не сбили пока бежишь к мотоциклу. А если ты взобрался на своего железного коня первым, а другие гонщики еще бегут, старайся их переехать.

В азарте борьбы часто забываешь о дороге. В такие моменты элементарно прозевать машину или не вписаться в поворот. Совет простой - постоянно смотри вдаль. Даже в самые напряженные моменты гоночных баталий не упускай из виду то, что творится на дороге впереди. Зажми кнопку C, и после нескольких ударов по голове соперник свалится "с телеги".

После каждой гонки есть великолепные заставки, которые отличаются "тонким" юмором. Победителя ждет кубок, а проигравшего - удар по голове и всеобщее порицание. В общем, есть отличный стимул пропустить после гонки чего-нибудь освежающего и снова ринуться в путь.

Полученные за гонку деньги можно потратить на всякие полезные примочки для укрепления корпуса мотоцикла или плавности хода, а можно копить на более крутой мотоцикл. Кому как нравится.





Напоследок дам еще несколько вредных советов, а ля Григорий Остер.

Если ты мотоцикле мчишься быстро по дороге,
И при этом мерзкий байкер совершает блин, обгон,
То без дела не тусуйся! Стукни палкой негодяя!

И тогда, упавши навзничь, свой обгон он завершит,

А когда ты сам свалился, въехав в сонную корову
И на метров, эдак, двадцать с мотоцикла отлетел,
Долго, милый, не валяйся, поднимай скорее попу.

Ну а чтоб тебя не сбили байкеры, что едут следом,
По обочине дороги проложи свой трудный путь.

А увидев полисмена, что на мотоцикле рулит,
Обогни его сторонкой, чтоб в кутузку не попасть!

Ну а если в первой тройке ты до финиша добрался,
Почести тебе окажут, кубок вручат и монет.
Не тушуйся, не стесняйся! Стукни кубком полисмена!
И с подругой своей верной прыгай в тачку и домой! [од22]

Рыбка в воде

Olympic Gold (Barcelona'96)

Итак, вновь Олимпиада! Конечно, некоторые из вас сочтут эту тему слишком банальной, однако не спешите перелистывать страницу. Как знать, настоящие ценители спортивного жанра должны оценить ее по достоинству. Ведь здесь, если постараться, можно "перепрыгнуть" мировой рекорд Сергея Бубки или обогнать самого Карла Льюиса. В Древней Греции Олимпийские игры считались священным событием. Во время их проведения прекращались все войны и сражения (кроме спортивных), так что отложите в сторону ваш любимый (или не любимый) Mortal Kombat, зовите приятелей, ибо вдвоем играть весело (а вчетвером еще веселее) и вставьте в приставку замечательный плод творения фирмы U.S. GOLD. Наш шестикнопочный друг джойстик, будет мечтать об отдыхе! Трибуны зовут, рекорды ждут вас! Барселона приглашает!

Если вы уверены в своих силах - смело заходите в пункт меню "Full Olympics", если нет - необходима тренировка и пункт "Training

...и умрут в небе

session". Постигайте азы олимпийского мастерства до тех пор, пока ваши пальцы (при содействии джойстика) не будут автоматически заставлять, например, тяжеленный молот лететь за 80 метров, а шест - взмываться выше 6 метров. Но в самом начале не забудьте включить желаемый язык общения. На выбор - 8 языков. Жаль, конечно, что нет русского, и все-таки шикарные испанские или немецкие фразы при всей своей несомненной красоте, лично мне абсолютно не понятны, тогда как простенькие английские выражения всегда радуют глаз.

Сразу хочу отметить общую особенность: практически во всех видах спорта используется прием "A"<->B". Это означает быстрое попеременное нажатие клавиш "A" и "B". И чем яростнее вы будете "долбить" пальцами по этим двум кнопкам, тем быстрее побежит (поплывет) ваш спортсмен, или тем выше прыгнет, или тем дальше бросит молот. Исключение составляют прыжки в воду и стрельба из лука, но там свои секреты.

Итак, вы готовы к серьезным испытаниям. Будьте добры представиться, а иначе в протоколе победителей постоянно будут печатать абсолютно не ваше имя и это будет особенно обидно. После этого на экране появляется олимпийское табло и возможность выбрать уровень соревнований - клубный, национальный или олимпийский. Клубный - самый легкий, ну а олимпийский - ...

И вот, наконец, долгожданный олимпийский факел и старт первого этапа соревнований. Вы оказываетесь на беговой дорожке олимпийского стадиона - впереди забег на 100 метров.

Дистанция невелика, и соперники отнюдь не настроены уступать. И все же победа в ваших руках, если хорошо освоили прием "A"<->B". Самое главное - это удачный старт точно по выстрелу стартового пистолета. Рванете чуть позже - придется всех догонять, чуть раньше - судья зафиксирует фальстарт, а два таких прокола - дисквалификация. Ну, а если до финишной черты - один шаг, а противник все еще "наступает на пятки", постарайтесь нажать на "C" и ваш атлет грудью пересечет финишную черту. Соревнования состоит из двух забегов: предварительного и финального. Затем - "раздача пряников" и переход в сектор для метания молота.

Этот сектор - для сильных мира сего. Ведь не так-то просто забросить тажелый снаряд на расстояние, практически равное пройденному в предыдущем этапе. И все-таки успех опять зависит от быстроты ваших пальцев. Непрерывно производя "A<->B", нужно успеть трижды нажать на "C". Первый раз - для того, чтобы заставить молот раскручиваться, второй - для раскручивания самого спортсмена и третий - когда надо отпустить снаряд. Для тех, кто хоть раз видел соревнования по метанию молота, эти слова не покажутся головоломкой, для остальных же... Попробуйте и сами увидите. А впереди - зеленая лесная поляна, и соревнования по стрельбе из лука.

Вот здесь не нужен ставший уже привычным "A<->B". Наоборот, необходимо не торопиться, аккуратно прицеливаясь. Одна хитрость - перед каждым выстрелом не забывайте натягивать тетиву, иначе будете попадать не "в яблочко", а "в молоко". Остается пожелать удачно стрельбы и выигрыша какой-нибудь награды.

Следующий вид олимпийской программы - бег с барьерами. Да, да, опять бег, только теперь дистанцию увеличили на 10 метров и понаставили всяких барьеров. Техника та же, + "C" перед каждым барьером. Дальше будет интереснее, так как мы оказываемся в секторе для прыжков с шестом.

Примерьте шест, господа, ибо без него здесь делать нечего. Для начала вам предложат взять четырехметровую высоту, а дальше, в зависимости от успехов, высота будет подниматься. Теперь нужно хорошенько разбежаться и в нужный момент оттолкнуться, а в полете плодотворно поработать кнопками направления, чтобы прыгнул, не дай бог, не задел чем-нибудь, особенно руками, планку высоты. Ощущение полета остается даже после приземления, если попытка была удачной. Впрочем, если не получилось - огорчаться не стоит, в запасе есть аж три попытки. Ну, а если вообще ничего не получи-

лось - возможность попрыгать есть и в следующем этапе. Правда, для этого придется переодеться, ведь предстоят прыжки в воду.

Приятно жарким летним днем прыгнуть в прохладную гладь олимпийского бассейна. А получить за это награду - вдвойне приятно. Ну а для этого надо всего лишь удачно прыгнуть. Каждый из нас хоть раз в жизни прыгал в воду и знает, что чувство самосохранения предписывает нам входить в воду руками вперед (тобишь "рыбкой"), ну, или на крайний случай, "солдатиком". Поскольку "солдатик" здесь не засчитывается, остается один вариант - "рыбка". Для этого необходимо немного заранее нажимать джойстик вниз, иначе спортсмен так входит в воду, что становится както нехорошо (вам, естественно), особенно после обеда... Ну, а остальное - дело техники. Отталкиваться от доски - на "C",

И все-таки, если вам посчастливилось выиграть что-нибудь, то, я уверен, вы не будете разочарованы наградой, ведь графически игра исполнена на высоком уровне. И хочется таких наград побольше (жалко, что они не шоколадные).

вращение - кнопки направления на джойстике, "A<->B" - абсолютно не нужен. Таблички означают следующее: первый ряд - положение прыгуна на доске и направление вращения, второй - тип вращения, третий - количество оборотов и мелочь всякая. После последней попытки советую не переодеваться, поскольку после прыжков в воду предстоит в ней и поплескаться - впереди последний вид олимпийской программы - плавание.

Здесь в последний раз понадобиться "A<->B". Согласитесь, что бежать - это несколько быстрее, чем плыть. Старт - и вперед к своей последней здесь награде, поскольку на этом увлекательнейшие соревнования завершаются. И, как всегда, побеждает сильнейший, а сильнее всего - дружба! [кх04]

Scanned Stroke

MAN
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Dendy

Game общежитие

Для фанатов видеоигр, наверное, все уже сказано в нашей стандартной печати с названием, типом и разработчиком игры. Действительно, фирма Acclaim редко допускает промахи и в целом специализируется в одном жанре игр: в платформенных аркадах-приключениях. И делает это на славу.

Как и многие другие игры фирмы Acclaim, 'Остров Головорезов' сделан по мотивам одноименного фильма. Мне тут в редакции сказали, что на фильм были затрачены огромные деньги, и он благополучно провалился. Ну не знаю, что там с фильмом было на самом деле, я не видеоман. Возможно, он действительно был на редкость плох; может, просто фильмы про пиратов на фоне фантастических супербоевиков про лазерные мордобои на Марсе сильно бледнеют, не знаю. Знаю только, что игра мне очень даже понравилась.

Прежде чем рассказать, наконец, про сюжет игры, объясню, что именно мне в ней понравилось. Понравилось практически все, что может понравиться в аркадной платформенной игре. И играбельность (модное английское словечко playability), и наличие неплохого (на мой взгляд) сюжета, и очень хорошая, без ненужных извращений, мультфильмовая графика, и наличие возможности выбрать одного из двух главных героев, и масса прочих чумовых вещей. Короче, 'Остров Головорезов' будет покруче 'Бэтмэна', который возвращается, осмелюсь высказать крамольную мысль.

Итак, на дворе - 1688 год. Пираты пиратствуют, звери зверствут, империалисты занимаются покорением колоний. Среди пиратов есть два очень крутых - один мужик и одна женщина. Мужика зовут Уильям Шоу, женщину - Морган Адамс, и у них, наверно,

УМНЫХ ИЩУТ

love, но только это секрет и не так важно. Важно то, что некий пират зарыл где-то далеко-далеко на Острове Головорезов клад с огромным количеством различных сокровищ (перспективная эта недвижимость, Остров Головорезов!), и карту местности с крестиком спрятал очень надежно. И как раз этот клад ищут Морган и Шоу.

И не только они. Еще за кладом охотится плохой пират-злодей по имени Дауг Браун. И его надо опередить в поисках клада. А сделать это очень непросто, особенно если учесть, что главные герои игры заперты в темнице на Ямайке злобным ямайским губернатором, который вообще всех пиратов терпеть не может и ненавидит просто лютой ненавистью.

Итак, первый уровень игры - спасение из темницы. Как я уже и говорил, ты способен стать или Морган, или Уильямом, или обоими сразу, если у тебя есть второй джойстик, и ты можешь ими одновременно оперировать. Итак, Морган нашла карту и не знает, как перевести надписи на ней. Тут ей сообщают, что некий умный товарищ сидит в темнице и ждет времени, когда будет продан в рабство, и при этом определенно обладает нужными познаниями для того, чтобы надписи на карте расшифровать. На пути к свободе нашим героям противостоят толпы шпажистов-бандитов.

Выбравшись из города, герои забираются в тележку и припускают на ней по каменистым тропам. Здесь важно не врезаться в дерево, но также можно, при желании, сшибать попадающихся на дороге тюремщиков. Если вы играете вдвоем, то вам обоим придется принять участие в управлении повозкой и отбитии атак врагов.

Повозка привозит наших героев в мирный город Спитталфилд, где полно магазинов, и где жители не очень жалуют сбежавших из тюрьмы пиратов. Морган и Шоу не ожидают тут приема с распростертыми объятиями, однако, им необходимо побывать здесь и найти дядю Морган по имени Мордехай (надо же: и на Ямайке есть Мордехаи!), по дороге не забыв побывать в кузнице, чтобы обновить свое оружие. Добравшись до таверны, где засел Мордехай, наши герои обнаруживают там засаду: Дауг в городе, и он тоже хочет раздобыть карту.

Собственно, неожиданно напав, он ею и завладевает. И потому следующий уровень игры разворачивается в таверне, где наши герои бьются не только с толпой вражеских пиратов, но и с правой рукой Дауга Синлгрэйвом. Ему надо очень сильно надавать, и не забыть забрать потом карту.

Однако бойня в таверне привела к тому, что весь Королевский Флот Ее Величества прибыл в гавань Спитталфилда, и по улицам шастают толпы 'красных мундиров' - солдат английской армии. Наши герои прыгают на крышу проезжающей мимо кареты, и занимаются тем, что пытаются доехать на ней до своего корабля, 'Утренней Звезды' (надо же: и на Ямайке есть Утренняя Звезда!), уклоняясь от пролетающих мимо пуль, ядер и цветочных горшков домохозяек, которые тоже не прочь получить обещанный за головы беглых пиратов выкуп.

Естественно, после столь шумного денечка в городе, в гавани тоже уже подготовились к встрече наших героев. Здесь тебе предстоит побороться с большим другом губернатора, Харбормастером.

Все-таки достигнув безопасности на борту 'Утренней Звезды', наши герои ставят курс на Остров Головорезов и собираются пойти отдохнуть, но не тут-то было. Взбунтовался первый помощник капитана Скалли и устроил на корабле мятеж. Так что для того, чтобы контролировать корабль, тебе придется еще и побороться с собственными бунтовщиками...

...Следующее утро наши герои встречают на незнакомом пустынном берегу. Рядом прибой болтает в воде доску с надписью '...няя Звезда'. Это - Остров Головорезов, куда случайно нас вынесло после кораблекрушения, последовавшего за бунтом на корабле. На сей раз у наших героев могут возникнуть проблемы с различными дикими животными джунглей.

Губернатор Ямайки до-

Scanned Stroke

говорился с Даугом, что, если тот поделит с ним сокровище и доставит ему Морган и ее дружка, то он поможет ему войсками. Так что теперь нашим героям противостоят не только бандиты Дауга, но и британская регулярная армия, в то время, как мы пытаемся найти проход под скалы, куда ясно указывает карта.

Наконец, Морган и Шоу оказываются в подземной пещере. Если удастся найти фонарь, то будет небольшой шанс выбраться отсюда живыми... Сокровище охраняют пантеры, летучие мыши, мертвецы и древние ловушки, поджидающие незадачливых искателей приключений. Удастся ли тебе раздобыть-таки пиратское сокровище?

Но не думай, что это - все приключения... Кое-что авторы из Acclaim оставили и на десерт... Угадай, что ждет тебя после того, как ты найдешь наконец свой сундук? Как ты будешь вытаскивать его из пещеры, когда снаружи тебя ждут и бандиты, и солдаты?

Все это у тебя впереди, если ты купишь картридж 'Остров Головорезов'. А купить его можно, обладая практически любой игровой системой - и Super Nintendo, и Mega Drive, и даже Game Boy. Как всегда, на Нинтендо игра выглядит несколько качественнее с точки зрения картинки (дает себя знать высокое разрешение), на Сеге картинка на экране несколько размыта, что характерно для 'переведенных' с Супер Нинтендо игрушек. Зато Сега, опять же по традиции, предоставляет все, что нужно любителям скоростей и высоких прыжков (которые выглядят уж очень неестественно). Но в целом, игры на этих двух платформах очень похожи, как по сюжету, так и по самому процессу.

В чем-то система драк в игре напоминает 'Принца Персии', но только 'босвые взаимодействия' тут немного покруче. В отличие от традиционных платформенных аркад, в этой игре возможно почти трехмерное действие - персонажи перемещаются по экрану не только вправо - влево, но и вперед - назад. И про это не следует забывать, так как многие валяющиеся полезные предметы находятся где-то ближе к стенкам. Хотя это немного и напрягает: ну, машет Морган ногами, а злобные ямайские головорезы только посмеиваются. Потому что стоят не на одной с ней линии! Трехмерно' движется и повозка на втором уровне игры, когда приходится управлять ею, дабы не врезаться в дерево; а сделать это можно только, заранее зная, где эти деревья растут - уж больно быстро телега движется.

Другое дело - Game Boy. Вы, наверное, удивитесь, если я скажу, что графика тут немного похуже, чем на Супер Нинтендо. Не удивились? Ну тогда я добавлю, что и звук не тот, хотя для Game Boy он тут очень даже крут. И еще у GB только две кнопки вместо шести у Нинтендо, так что набор движений персонажей несколько ограничен. Да и 'трехмерности' как не бывало.

Ну это все, конечно, понятно и так. Есть в игре на этой компактной системе и некоторые сюжетные ограничения. Во-первых, играть можно от имени только одного персонажа - волосатой Морган. Во-вторых, ликвидирован второй этап игры, с повозкой, причем нельзя назвать это большой потерей, так как этап был чудовещен по своей тяжести

Disegno dell' Isola de Gerbi con le seche che la

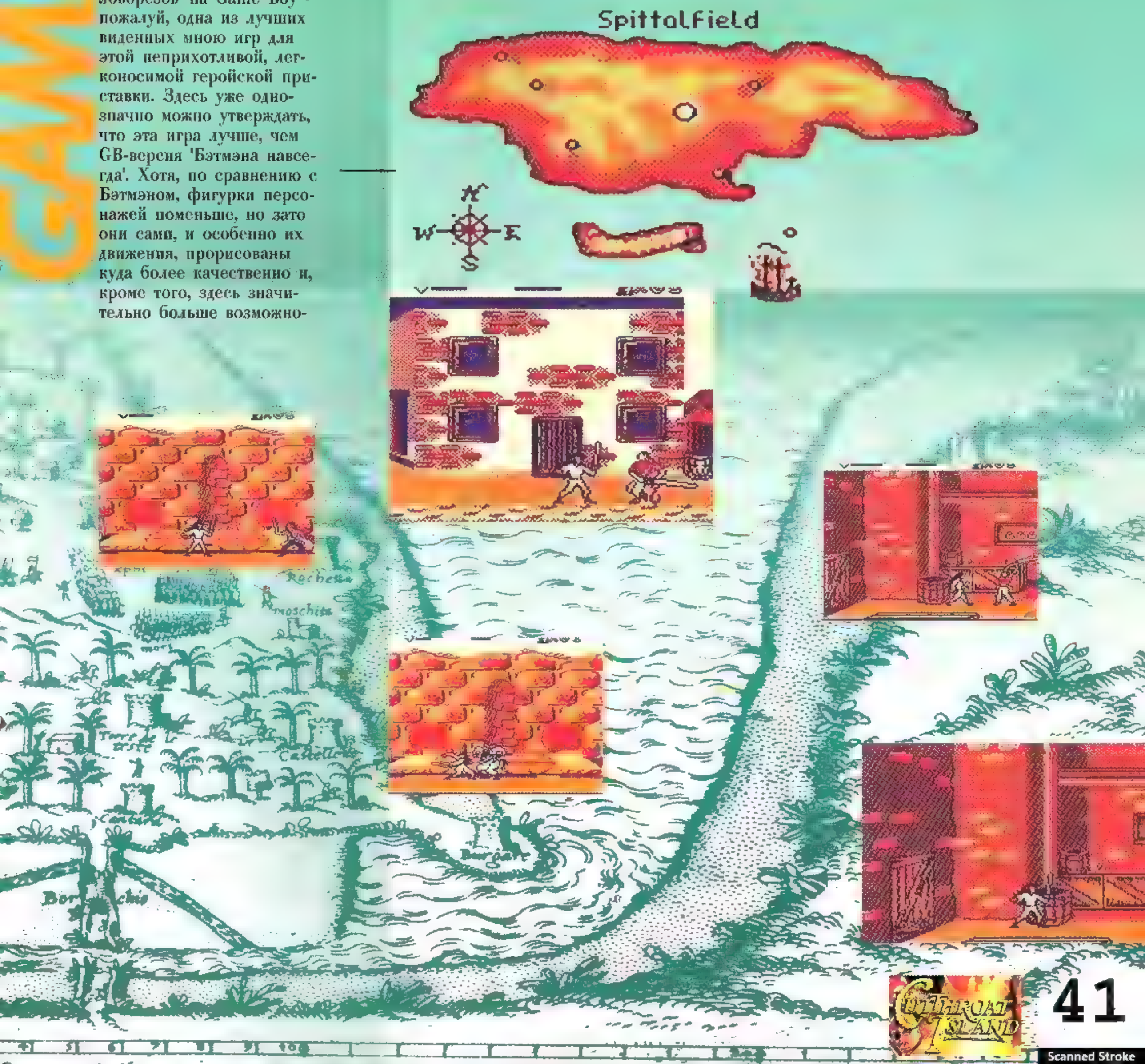
и бессмысленности. Несколько изменен внешний вид происходящего: теперь игра состоит из отдельных драк, а не из некоторого похода слева-направо (который, правда, тоже был довольно условен). Наконец, то, что лично мне не очень понравилось: когда Морган наконец убивают, уровень начинается заново. А, прямо скажем, пройти без потерь даже первую, 'разогревочную', часть игры, тюрьму, не так-то и просто.

Но в целом 'Остров Головорезов' на Game Boy - пожалуй, одна из лучших виденных мною игр для этой неприхотливой, легконосимой геройской приставки. Здесь уже однозначно можно утверждать, что эта игра лучше, чем GB-версия 'Бэтмэна навсегда'. Хотя, по сравнению с Бэтмэном, фигурки персонажей поменьше, но зато они сами, и особенно их движения, прорисованы куда более качественно и, кроме того, здесь значительно больше возможностей в драке. Поединки тут вообще выглядят очень симпатично, с натуральным звоном шпаг (немного, правда, похожим на звон стаканов) и ненатуральными непонятными вздохами, похожими то ли на звук 'А', произносимый сильно басистой женщиной, то ли на попытку завести севшей батарейкой электронный моторчик.

Да, еще очень оригинально сделаны диалоги персонажей во время игры. Появляются два маленьких чувачка, у обоих - черные ма-а-а-а-а-ленькие пузыри изо ртов, и в этих пузырях быстро так проскакивает английский текст. Учитывая, что пузырь от силы вмещает буквы четыре, прочесть текст непросто ('Ага.'---'..Во'---'т ■ т'---'ы. Н'---'у се'---'йчас'---'я те'---'бе з'---адам'---'!!!' И весь диалог в том же духе, с большой скоростью).

Единственный недостаток игры - отсутствие системы паролей. Это, товарищи из Acclaim, неправильно. Уж больно тяжело проходить уровни, а так как Game Boy, все-таки, игрушка для использования в пути, то надо бы делать какую-то возможность сохранения игр. Все ж и батарейки не вечны, и не все играют, крутясь по кольцевой линии метро.

Но, несмотря на этот недостаток, игра, по-моему, относится к разряду 'must-have' ('должен иметь') на Game Boy, и к разряду очень неплохих штучек на Супер Нинтендо и Сеге. [ДР29]



Scanned Stroke

ЖУРНАЛ О СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ
СТРАНА ИГР
PC
PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64
СТРАНА ИГР
СТРАНА ИГР
СТРАНА ИГР
SEGA SATURN
PlayStation
NINTENDO64
R·E·A·L
Твой путеводитель
в мире компьютерных игр
Телефон отдела рекламы и отдела распространения: (095) 290-7643
Scanned Stroke

72904!..

72904! 72904!..

ВЕЗДЕ, ГДЕ ЕСТЬ ЛЮДИ И КОМПЬЮТЕРЫ!

ВСЕМ, КТО ДЫШИТ ВОЗДУХОМ И ИГРОЙ!

72904! 72904! 72904!..

Ежемесячный журнал "Магазин игрушек".

72904 подписной индекс по федеральному каталогу "Газеты и журналы" агентства "Роспечать" и каталогу Московской области "Журналы, газеты, книги".

45394 подписной индекс по каталогу "Газеты, журналы, книги, товары почтой" агентства "Книга – Сервис".

Scanned Stroke

ДИЛЕРСКИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ДОГОВОР

ХОТИТЕ ВЛОЖИТЬ ДЕНЬГИ В ПЕРСПЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС?

ОБРАЩАЙТЕСЬ В **Dendy** !

ПОЧЕМУ?

Видеоигры будут покупать всегда.
Фирма Dendy - лидер отечественного рынка видеоигр.
У нас самые низкие оптовые цены, самые выгодные партнерские условия.
Лучший сервис, богатый ассортимент.
Приглашаем Вас к сотрудничеству в качестве оптовых покупателей, дилеров и франчайзиатов!

Оптовые поставки

Минимальная партия: от $1000
В розницу и мелким оптом приставки продаются только через магазины

Оплата:

безналичная оплата на счет поставщика
допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает)
самовывоз со склада в Москве

Фирменный сервис

фирменная гарантия на все виды товаров
инструкция для всех приставок, описания игр для Super Nintendo на русском языке

Дилерские соглашения

Дилерами Dendy могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются).
Дилеры имеют следующие преимущества:

Фирменный сервис

фирменная гарантия на все виды товаров
инструкция для всех приставок, описания игр для Super Nintendo на русском языке

Торговое согласование

Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к дилеру.

Коммерческие преимущества

Максимальные скидки при любом объеме партии.
Постоянное обновление ассортимента

Рекламная поддержка

рекламные и оформительские материалы для торгового места
массированная рекламная кампания продукции на центральном телевидении и в центральной прессе.
публикация адресов торговых точек дилеров в журнале "Dendy-Новая реальность" и в каталогах для рассылки по базе данных
предоставление рекламных видеороликов для демонстрации в магазинах и на местном ТВ
разработка и предоставление печатной и аудиорекламы. По согласованию - совместное финансирование рекламы в регионе дилера
еженедельная телепрограмма "Новая Реальность", ежемесячный журнал "Dendy Новая Реальность", ежеквартальные каталоги игр

Юридическое сопровождение

Защита торговой марки. Предоставление права использования торговой марки для рекламы и оформления торгового места.

Информационное обслуживание

Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах, ассортименте. Техническая информация и рекомендации по организации торговли. Ежемесячные пресс-релизы Dendy с эксклюзивной информацией.

Франчайзинг

Франчайзиатами Dendy могут стать владельцы или арендаторы торговых площадей, желающие открыть фирменный магазин Dendy. Франчайзиат остается самостоятельным владельцем предприятия и ведет бизнес под торговой маркой Dendy, имеющей хорошую репутацию на рынке. Договор о франчайзинге при первой покупке не заключается.

Франчайзиат получает:

все преимущества, предусмотреные для оптовых покупателей и дилеров
использование трехлетного опыта Dendy в продаже видеоигр
полное использование торговой марки

Франчайзиат может получить поддержку:

Льготы по оплате товара
Обучение и стажировка сотрудников
Помощь в оформлении фирменного магазина/отдела Dendy
Включение франчайзиатов в качестве фирменных магазинов/отделов Dendy в рекламные объявления, информацию, рассылаемую зарегистрированным пользователям, журнал "Dendy-Новая реальность" и другие рекламные материалы

VIRTUAL BOY™

Первая портативная система виртуальной реальности, выпущенная на массовый рынок. 32 разрядный RISC процессор. Два дисплея высокого разрешения принципиально новой конструкции, дающих объемную графику с разрешением, недоступным на телевизионных и жидкокристаллических экранах. В комплекте: джойстик, картридж.

SUPER NINTENDO™

Элитная 16-битная приставка. 16-битные основной, видео и звуковой процессоры, 32 тыс. цветов, полноценный стереозвук, сопроцессор для трехмерных объектов, имеется возможность подключения по низкой и высокой частоте. В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit . Система PAL . Гарантия 6 месяцев. Производство: Япония.

GAME BOY™

Карманная игровая система на сменных картриджах. Независим от сети и телевизора: 4 батарейки в комплекте. Экран на жидких кристаллах, регуляторы контрастности изображения и громкости звука. Стереозвук. Гарантия - 6 месяцев.

DENDY JUNIOR

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей. Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.

DENDY CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

Sega Mega Drive II.

16-битная приставка среднего класса. Стереозвук. Несколько вариантов комплекта. Система PAL. Гарантия Dendy - 6 месяцев.

PANASONIC R.E.A.L. 3DO

32-битная игровая приставка на лазерных дисках среднего класса. Мультимедиа. Трехмерная графика. Стереозвук. Воспроизводит аудио компакт-диски и слайды с фотодисков Kodak. В комплекте: блок питания , джойстик, набор шнуров, 1 или 2 компакт-диска. Система NTSC или PAL. Производство: Япония. Гарантия - 6 месяцев.

SUBOR

Недорогая и надежная 8-битная приставка. В комплекте: шнуры и блок питания, два джойстика, световой пистолет, картридж. Система PAL. Гарантия - 6 месяцев.

SEGA SATURN *

Высококлассная 32-битная игровая приставка на лазерных дисках. Мультимедиа. Трехмерная графика. Стереозвук. Воспроизводит аудио компакт-диски. В комплекте: блок питания, джойстик, нч-шнур, 2 компакт-диска. Производство: США. Система NTSC (USA). Гарантия - 6 месяцев.

SONY PLAYSTATION *

Элитная 32-битная игровая приставка на лазерных дисках. Мультимедиа. Трехмерная графика. Стереозвук. Воспроизводит аудио компакт-диски. В комплекте: блок питания, джойстик, нч-шнур, компакт-диск. Производство: Япония. Система PAL. Гарантия - 6 месяцев.

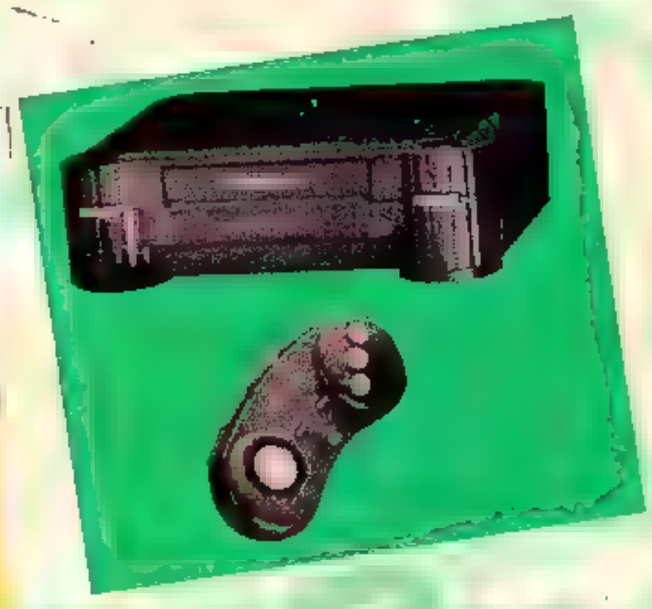
Широчайший ассортимент видеоигр

Более 400 наименований игровых картриджей и лазерных дисков для 8-, 16-и 32-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

Дополнения.

Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с "отдачей". Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики. Карты памяти для 32-битных приставок. Зарядное устройство с аккумуляторами и блоком питания для Game Boy.

* только в розничной торговле



endy
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A
GAME BOY
Nintendo
SELECT
START
B
A
GAME BOY™
SELECT
START
B

Фирменные магазины и отделы Dendy:

Москва

Фирменные магазины Dendy:

Красная Пресня 34,
Переход м."Театральная"- ГУМ (без выходных)
Розничная и мелкооптовая торговля

Петровка 12
Розничная торговля

Отделы розничной торговли:

Владимир — Ленинский пр-т 99 (без выходных),
пр.Вернадского 109 (без выходных), Ломоносовский пр-т.,11, Ленинский пр-т 62

Калуга — ул. Третьего Интернационала 19, Центральные Торговые Ряды, магазин Dendy

Чебоксары — Центральный Детский Мир (второй этаж), ул. Ленина 55

Казань — Центральный Детский Мир (первый этаж), ул.Ленина 26. Дом Мод (первый этаж), ул.Володарского 20

Тверь — Магазин"Солнышко",ул.Ленина 6/20, ул. Баумана 78

Красноярск — Детский Мир, Тверской пр-т 10, Универмаг "Тверь", ул. Брагина 1

Оренбург — Детский Мир, пр-т Мира 79

Сургут — ул. Советская 46 (2-ой этаж)

Ульяновск — Детский Мир, ул. Ленина 52, Выставка "Югорские контракты", ул. Профсоюзная 21

Уфа — Детский Мир (2-ой этаж), ул. Гончарова 11/2, универмаг "Заволжский", пр-т Ульяновский 6

Клин — универмаг "Первомайский", ул. Первомайская 54, торговый центр "Башкирия", ул. Менделеева 205а, ул. Спортивная 13

Владивосток

Волгоград

Екатеринбург

Екатеринбург

Ижевск

Ижевск

Список главных дилеров Dendy

Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
Алматы	Буркит Фирменные магазины Magic (работают без выходных): Ул. Мира, 132, угол ул. Виноградова, ул. Калинина, 71, угол ул. Красина. Отделы: Торговый Дом "Зангар", пр. Абылай Хана, 62, угол ул. Жибек-Жолы, Детский Мир пр. Абылай Хана, 103, "Товары для детей" ул. Розыкбакиева, 66. Проспект Гагарина, 232, угол ул. Владимирского.
Белгород	Ирида В г.Белгород:"Птичье молоко"(ул.Ленина 40), "Дом Торговли"(ул. Костюнова), "Детский Мир"(салон на 1-м этаже), ун-г"Белгород"(отдел на 3-м этаже) В г.Старый Оскол: "Подарки"(мр-н Жуковка)
Белгород	КраХол "Крахол"(ул.Садовая 112), "Детский Мир"(секция на 3-м этаже), "Алин"(ул.Фрунзе 68), ун-г"Белгород" (отдел на 3-м этаже).
Владивосток	Эрвер "Александра" салон"Videoshop"(Океанский пр-т 3), "Music BOX"(Партизанский пр-т 12), ТД"Владивостокский ГУМ"- отдел на 2-м этаже(ул.Светланская 35)
Волгоград	Видеогейм г.Волгоград:"Книголюб"(ул.Мира 11), ЦУМ (Аллея Героев), "Торговый Центр"(ул.Ким), м-н N14(ул.Казахская 29), "Светлячок" (ул.64-й Армии 22), "Галантерея"(пр-т Героев Сталинграда 30), "Малыш"(ул.Штеменко 34), Универсам(ул.Ополченская 11а), "Книги"(ш.Историчесое 164), "Книжная Лавка"(Краснополянская 14); г.Волжский:"Буратино"(пр-т Ленина 30), "Дом Быта"(ул.Машиностроителей 29); г.Элиста: ул. Горького 35
Екатеринбург	Альсо "Альсо-Электроник" (ул.Шаумяна 73), к/т "Салют" (ул. Толмачева 12), (ул.Культуры 3).
Екатеринбург	Тайм "Филателия"(ул.Народной Воли 43а), "Торговый Центр" (ул.Красных Командиров 72), "Дом Книги"(ул.Антона Валека 12)
Ижевск	Канон (Отдел в фойе Театра Оперы и Балета), ЦУМ, "Подарки"(ул.Горького 164), "Электротехника в Быту", "Арсенал-Сервис"(ул.Кирова 11), "Ветеран"(ул.Сивкова 109).
Ижевск	Ассо-Техникс "Радиотехника", "Подарки", "Радиотехника - 2", "Арсенал-Сервис", "Бекар", Салон-студия "Скорпион", "Ассо-Урал", "Экран"
Калининград	Калинка "Маяк", "Детский мир".
Краснодар	Салют ул.Шаумяна 66
Краснодар	ЧП Дрокин "Игрушки" (ул. Красная,70," Кинновинка" (ул. Красная,70) "Самсунг" ((ул. 40 лет Победы), Вещевой рынок
Красноярск	Аверс ТЦ"Красноярье", "Орбита"
Киев	Флеш (Бессарабская пл. 2), "Аврора"(б-р Перова 36)
Магнитогорск	Алеко пр-т К.Маркса 121), "Орбита", "Зори Урала", "Культтовары", "Рубин", "Огни Магнитки".

Scanned Stroke

ТОРГОВАЯ СЕТЬ

Dendy

SUPER NINTENDO

Scanned Stroke

Disney's

TOY STORY

© Disney All right reserved.

Scanned Stroke

Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
Минск	Инкай-Плюс "Радиотехника"(ул. Кальварийская 4), ГУМ - отдел на 1-м этаже, Ярмарка "Динамо" - 13-е сектор
Москва	Ратекс Торговая точка: ул.Новая Басманная, д.20.
Москва	Интерком Торговый Дом "Галина" (ул. Авиаторов, 18), "Новопеределкино" (Боровское шоссе, 46)
Москва	Саврина Торговая точка: Угловой пер., 2
Москва	Софтармат "Самсон-Электроник"(ул.Земляной Вал 54)
Москва	Падис Волоколамское ш. 1, корп.1
Москва	Пьезо Торговая точка: ул.Буженинова 16 "Первомайский"-отдел на 1-м этаже, "Алекс Плюс"(ул.Яблочкова 21а), универмаг "Московский" - отдел на 1-м этаже
Москва	Алвент "Видеоигры"(ул.Профсоюзная стр.154А, ярмарка у м."Теплый Стан"), Валдайский пр-д 16, Мичуринский пр-т 36
Москва	Мегаком "Рафаэль-Электроника"(ул.Вешняковская 18), ВВЦ пав.Центральный
Москва	ЭГА ВВЦ, Павильон N53- Объединенный павильон "Механизация, электрификация и мелиорация сельского хозяйства"
Москва	Элита ЦУМ (1-этаж)
Н.Новгород	Атлас ул.Б.Покровка д.39(к/т "Орленок"), "Нижегородский Универсам" - отдел (ул. Пискунова 41), (ул.Советская 16/ост. "пл.Ленина"), "Женская Одежда" - отдел (Ц.Сормова, ул. Коминтерна 115),(ул.Маяковского 12), "Спорт"- отдел (пр-т Ленина 61), "Автозаводский Универсам" - отдел (ул.Дьяконова 11)
Новокузнецк	S.T.I.C. пр.Металлургов д.20, каб.3, "Детский Мир"(пр.Металлургов 34)
Новосибирск	Сибирский Самородок "Алькор"(ул. Вогзальная Магистраль 5)
Новосибирск	Дюал ГУМ"Россия"-отдел
Омск	Мэкинтех Сервис-Центр и магазин (ул. Ленина 24), ТЦ "Омский" (секция на 1-м этаже) ул. Красный Путь 9, Ярмарка Речной Вокзал (Центральный павильон), Ярмарка СКК "Иртыш"

Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
	(павильон на 2-м этаже), Ярмарка Ленинского р-на (секция в магазине "Спорттовары"), "Спорттовары" (ул. Комарова 8), "ИНВЕСП" (ул. Минделеева 39)
Пенза	Витас Салон (ул.Володарского 63), "Электроника"(ул.Мира), "Универсам 175"(пр-т Строителей 90), Универсам 173 (пр-т Победы 124). г.Кузнецк: "Детский Мир" (ул. Белинского).
Самара	Квазар-Инфо Московское шоссе 77, Старо Загора 27 и 141, ул.Фрунзе 110.
Саратов	Первый Легион ул. Пугачевская 159, ТЦ-павильон "Спектр" (ул. 3-я Дачная), "Детский мир"
С-Петер-бург	Сейлинг ДЛТ, "Гостинный Двор", "Пассаж", "Питерский", "Нарвский", "Купчинский".
С-Петер-бург	ФИП Фонтанка 105
С-Петер-бург	Кон Трейд Электроникс "Париж"(пр-т Просвещения 87), "Магия" (Ланское ш. 20), "Ирис" (Литейный пр-т 23), "Виктория" (Кондратьевский пр. 33), "Центр-Люкс" (Трамвайный пр.1), "Альма" (Суворовский пр-т 22), "Оскар" (П.С. Большой пр-т. 17), "Аудио-Видио Техника" (Красное Село ул. Ленина), СКК им. Ленина (пр-т Гагарина)
Сыктывкар	Скрин "Аур"(ул. Коммунистическая 85), Дом Быта (ул. Первомайская 72), "Товары для Дома", Универмаг "Сыктывкар"
Таллинн	Линакор "Галантис"(ул.Эндла 8), "Эгард"(ул.Линнамяе 57)
Тольятти	ЛАНСиТ ул.Лесная 44, универмаг "Русь".
Томск	Томком "Техническая книга"(ул.Нахимова 15), "Искра"(пр.Ленина 99), ЦУМ (Секция "Электротовары" на 1-м этаже), "Спутник"(р-он Томск-1)
Хабаровск	Аладдин "Торговый Центр" (ул. Скрышева 60), ТЦ "Сингапур", "Аладдин" (ул. Шеронова 56)
Челябинск	Оргтехника "Торговый Центр", "Канцтовары"(ул.Ленина 71), "Школьник"(ул.Сони Кривой 26), "Счастье"(ул.Кирова 1)
Якутск	Глобал-Экспо "Тайм"(ул.Ленина 36), "Кондор"(ул.Курашова 13/1), "1000 Мелочей"(ул.Октябрьская 26/1)
Ярославль	Спектр-Сервис "Альфа"(ул.Депутатская 7), "Радио-Музыка"(Московский пр-кт 143), "Садко"(ул. Чкалова 2), "На Проспекте"(пр-т Ленина 50), "Детские Товары"-отдел "Омега" (пр-т Машиностроителей 10).

Scanned Stroke

(автор А. Федоров)

СЛОНО ВОРД

№2

По горизонтали:

1. Суперпопулярнейший жанр компьютерных игр
3. Огнедышащее чудище или кличка популярных агентов Интерпола
5. Мотоциклитная фирма, пода рившая свое имя видеоигре
7. Животное, почему-то считаю щееся неуклюжей грязнулей. На самом деле,совершило массу героических поступков, как ми нимум, в одной видеоигре
9. Охочий до власти первый зам. Султана (Prince of Persia)
11. Противная и вредная утка
14. Цирковое средство передви жения (Unirally)
15. Одна особа из семейства Ад дамс
17. 3,14
18. Столица страны, где самый популярный герой видеоигр - Марио
21. Лучшее место для проигрыша в жизни и выигрыша на Game Boy
24. Колючий динозавр
26. Магический предмет для лица (не пудра!)
27. Один из механизмов, в кото рый может превращаться Йоши
28. Убийцы, подарившие назва ние острову (Cut Throat Island)
30. Новый персонаж в Killer Instinct 2
31. Не угольная и не чернобыль ская... (Sim City)
32. Уголовник, жертва нации (Killer Instinct)
34. Человек из потустороннего ми ра, попытавшийся наложить лапу на Нью-Йорк (Ghostbusters 3)
35. Первый победитель Открыто го чемпионата фирмы Dendy по игре "КиллерИнстинкт"
38. Жанр видеоигр с интеллекту альным уклоном
40. С детства знакомое каждому млекопитающее, прошедшее "красной нитью"через жизнь зе мляного червя (Earthworm Jim)
43. Человек-машина (The Terminator)
44. Трансформация, превращение (Yoshi's Island)
45. Одно из самых популярных чи сел в названиях видеоигр
46. Король джунглей (The Lion King)
47. Футбол по - американски

По вертикали:

2. Он изобрел первую компьютер ную игру
3. Новая жевательная резинка с на клейками и морем призов от фирмы с тем же названием
4. Место назначения Тин-Тина
5. Самая большая комбо-серия (Killer Instinct)
6. Одна из известнейших фирм-раз работчиков компьютерных игр
8. Необычное и весьма оригиналь ное оружие большой мощности (Yoshi's Island)
9. Робот-трансформер (Vortex)
10. Скромный банковский служа щий, жизнь которого измени лась в одночасье (Mask)
12. Блоха-супергерой
13. Смертельно опасный ящер (Killer Instinct)
15. Заслуженный работник комму нального хозяйства
16. "Трудная работа, но всегда не хватает рук"
17. Фирма, устроившая тройной дом отдыха
19. Вещь, которой посвящены мультфильм и игра (Toy Story)
20. Финальный босс игры Killer Instinct 2
22. Инородное космическое тело (Missile Command & ...)
23. Небольшой спортивный авто мобильчик
25. Братья и сестра (Animaniacs)
27. Кровопийца (Castelvania Vampires Kiss)
29. Супермен из игры Separation Anxiety
33. Грозные "морские волки" (Pirates Gold)
36. Он борется с преступностью го лыми руками (Streets of Rage 2)
37. Точка, фактически главный ге рой одной из го ловоломок (Qix)
39. Двухголовый древний монстр (Killer Instinct)
40. Название головоломки-рисовалки для Game Boy
41. Главный враг, при ходящий в конце уровня
42. Более известное название планеты Аракис

Ответы на слонокросворд опубликованный в №23

По вертикали:

1. Диггер 2. Дикси 3. Путти 4. Монако 6. Сильвестр 7. Русалочка 13. Нинтендо 14. Зельда 15. Шиноби 16. Аддамс 18. Обеликс 20. Викинги 22. Райден 24. Самус 25. Стикс 27. Луиджи 29. Дракон 31. Ариель 34. Астерикс 36. Арканоид 37. Хоккей 38. Шредер 42. Акробат 44. Теннис 45. Рипли 46. Стикер 47. Танк 51. Робин

По горизонтали:

5. Хищник 6. Стиплер 8. Футбол 9. Скалолаз 10. Инстинкт 11. Супермен 12. Оборотень 17. Терминатор 19. Автострада 21. Дредд 23. Феликс 25. Секира 26. Маугли 28. Чудеса 30. Пираты 32. СОС 33. Индиана 35. Жасмин 39. Робокоп 40. Дракула 41. Балеог 43. Мутанты 47. Таскер 48. Денди

49. Контра 50. Трейси 52. Абу 53. Тетрис 54. Рэмбо 55. Конан

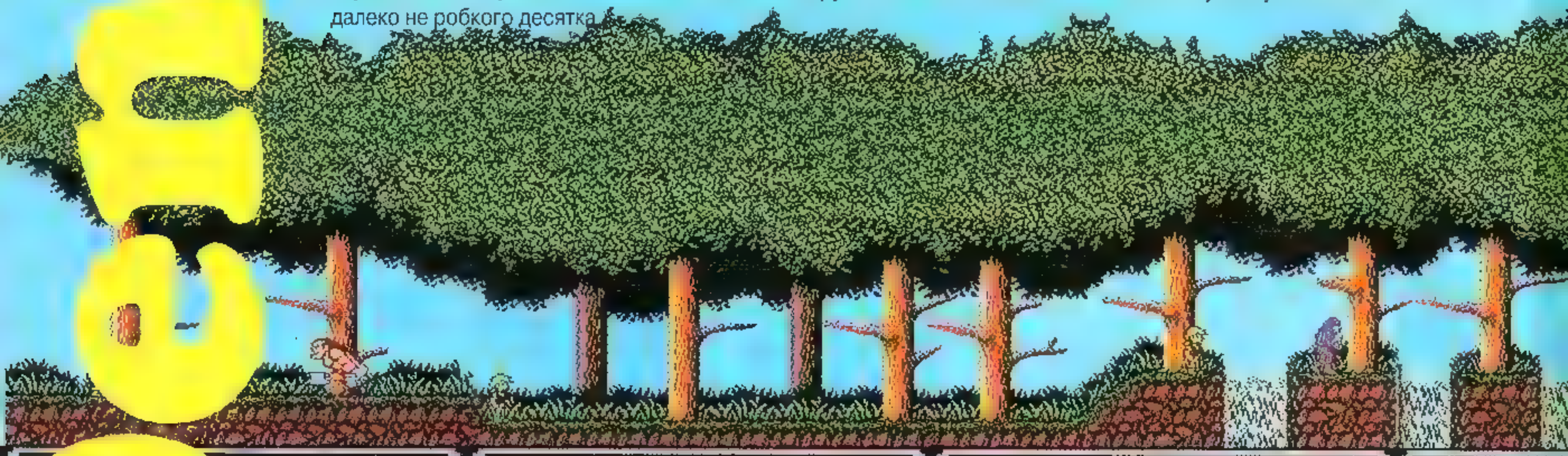
Scanned Stroke

8 BIT

Зомби мира.

Если и есть на Земле камень, способный наделить человека неограниченной властью ■ несметными богатствами , то это несомненно "Лунный кристалл". Именно эта реликвия навлекла беды на небольшой провинциальный городок. Дело в том, что некоторые высокопоставленные чиновники из подземного царства не согласились с современным раскладом сил добра и зла ■ восстали против добрейшей несправедливости. А главной целью их притязаний и стал вышеупомянутый булыжник.

Для проведения наземных операций были выбраны многочисленные армии зомби, поддержанные лучниками и прочей нечистью . Несмотря на это, нескон-чаемому потоку живых мертвецов не удалось справиться с зеленоволосым деревенским парнишкой, узнавшем о тайне Лунного кристалла. С этого момента парень оказался в центре внимания потусторонних сил, пытающихся убрать ненужных свидетелей ■ скрыть свои коварные планы. Судьба человечества оказалась в руках нескольких человек . Но эта "могучая кучка" оказалась далеко не робкого десятка.



По ходу игры вам придется управлять тем самым хитроумным мальчишкой, который вооружен небольшим, но острым мечом. Начиная с первого уровня, вам придется научиться цепляться руками за ветки и уступы, ибо это жизненно необходимо в игре. Чтобы повиснуть на краю плиты, нажмите джойстик вверх, стоя под ней. Прыжок, затем снова вверх, чтобы подтянуться на руках.

Зомби в первых уровнях не представляют большой опастности, поскольку не могут атаковать вас, но зато могут скинуть в пропость. Пауки опасны тем, что завидев кого-нибудь, нападают в прыжке. С ними надо бороться, присев на корточки.Особый разговор о лучниках, которые тоже прыгают и при этом мечут стрелы. Не давайте им время для маневра, нападайте первым. На следующих стадиях появятся жёлтые противники с топорами, их надо бить в прыжке.

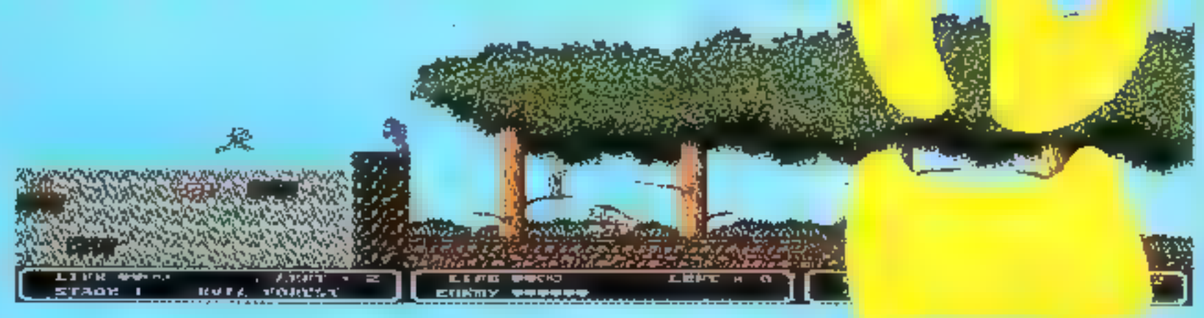
Чем дальше вы пройдете, тем больше будет врагов и тем они опаснее. У зомби появятся автоматы, в воздухе будут летать электрические заряды и языки пламени,а по стенам будут ползать стреляющие пауки. Кроме того, придется решать стратегические задачи для преодоления преград, возникающих на пути. Среди прочих препятствий разного уровня сложности встречаются и обычные для большинства игр боссы. При должном умении борьба с ними превращается в сущее удовольствие. А умение состоит в том, чтобы ударить босса несколько раз подряд (лучше сзади) и при этом свести собственный ущерб к минимуму. Стоит обратить внимание и на мосты через водопады, поскольку их деревянные части имеют обыкновение рушиться под ногами. В тоже время не стоит забывать, что прыгать нужно с крайней точки моста, иначе можно сорваться в пропасть и свернуть себе шею.

Scanned Stroke

на МИНУТУ встаньте!!!!!!!

В целом, уровни не изобилуют опасностями и лишь некоторые места могут вызвать вполне преодолимые затруднения.

По всем уровням разбросаны сундуки с очень полезными вещами:



Сердечко - восполняет одну единицу энергии.

Сердечко в квадрате - увеличит энергетический потенциал.

Меч в квадрате - увеличит мощность оружия.

Сапоги - прыжок станет дальше, а скорость выше, так же необходимо отметить и то, что прыжки с разбега наиболее эффективны.

Кроме этого, можно подобрать временное бессмертие и сверток, предназначе-ние которого я так и не понял.

Не может ни порадовать бесконечное количество CONTINUE, которое при должном упорстве несомненно приведет вас к победе и поможет освободить Землю от назойливых тварей в синих балахонах.

Так, что могу уверенно сказать, что MOON CRYSTAL вызвал у меня самые приятные впечатления. Они связаны не только с прекрасной графикой и великолепными мультипликационными заставками, но и некоторыми новшествами, даже не смотря на то, что внешне игра до боли напоминает "Дракулу Брема Стоукера" для Денди. Кроме того, так приятно чувствовать себя патриотом. **[АФ08]**

Dendy

ОБМЕНЯЛИ ХУЛИГАНА

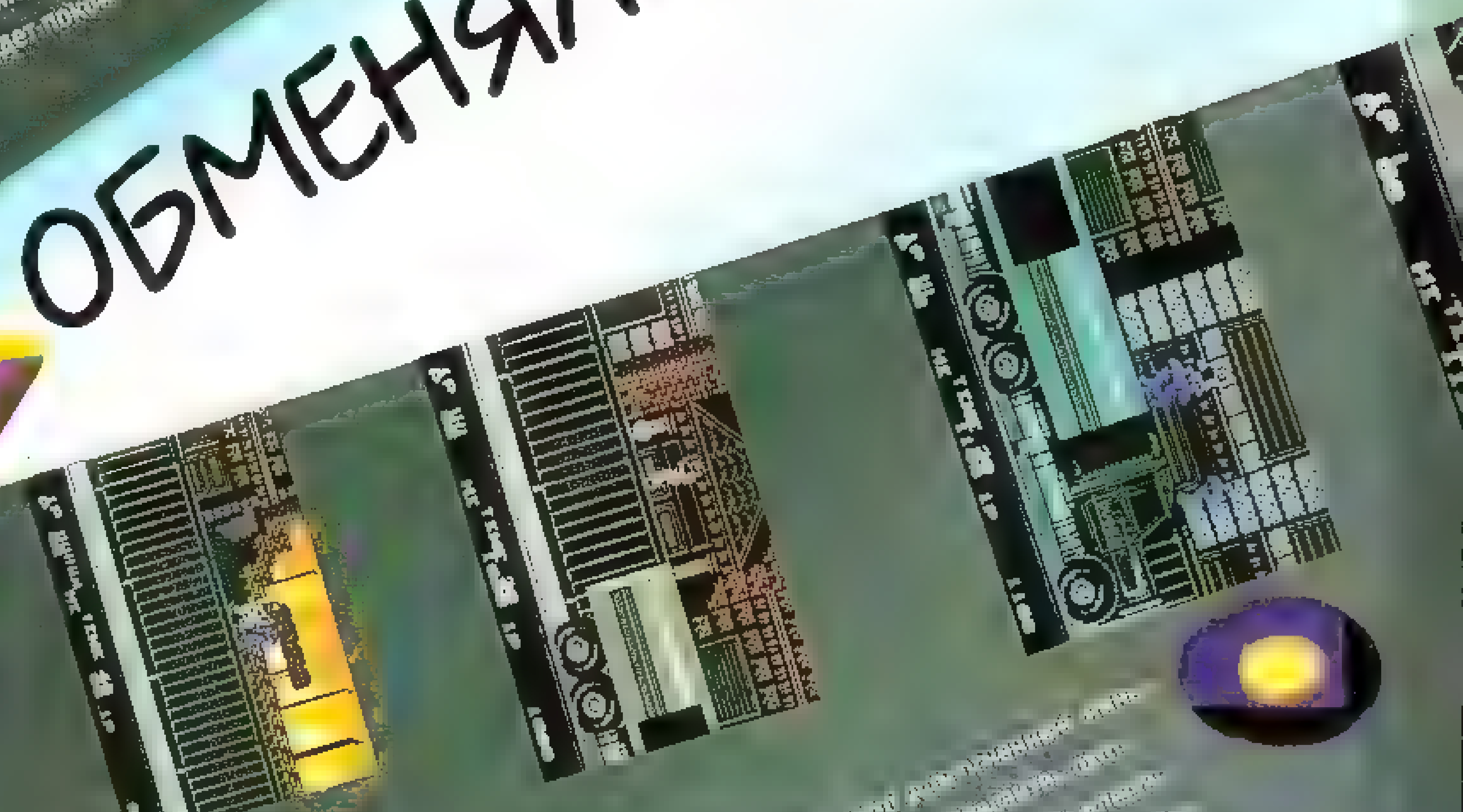
…встре… от 2001 г… их игр… Нинтендо и… Мега Драйве и… Гейм-Бое. Но вот кто… ньзевая игрушка. На этот… раз… врагов, которые хотят захватить… разумеется, что в открытом бою это н… Америку (держи карман шире). …предлагают обменять Америку на жизнь одного… похитили през… без страны). Но в Белом Доме тоже не дураки сидят… президента, послав в бой против целого клана ниньзя одного (а лучше… с товарищем) зеленого берета. Правда, у клана есть свои тайные агенты… …лого Дома, целая орава ниньзя, заполнила весь город. Но где эти… …Блейда и Страйкера (так зовут спецназовцев). Мощными ударами кулаков (кнопка В)… …ов, не то что один. Некоторые из ниньзя петушками напрыгивают на Блейда… …тают от мощных апперкотов (кнопки вверх+В) или ударов в прыжке (кнопки А… …честную борьбу: некоторые из них швыряются звездочками, другие раскидывают… …наши герои отбивают кулаками, присев (кнопки вниз+В), а колючки сбивают… …ед+В). Если ниньзей набежало слишком… одним махом семерых бивахом).

…разделены на два этажа. Идти можно по любому. Чтобы… …кнопку вверх, а потом нажать А. Если вам надо спрыгнуть… …(Страйкер) имеет только кулаки на голову, то оружие… …они примерно равны (подобрать предмет – кнопки вниз+В)… …на время, а будильник его прибавляет), а также песочные часы… …крутым парням по вкусу). Кстати об энергии: у вас ее 8 единиц… …всей энергии отнимается одна жизнь. С начала игры у вас в запасе… …реднего уровня вам прибавляется одна жизнь…

…Ваши приключения начинаются в городе. Ниньзя бегают по улицам… …прибивая назойливых ниньзя (эх, жаль, мухобойку дома забыл). Одни из… …будильник?), другие – песочные часы. В конце уровня вас встретит первый… …но просто. После того, как он…, Блейда (Страйкера)…

УРОВЕНЬ … ТРЕЙЛЕР. Вы путешествуете по длинному трейлеру… …кроме ниньзей на вас будут нападать самураи… …нными мечами. На этом уровне можно подобрать… …загасить его не составит труда.

УРОВЕНЬ 3. КАНАЛИЗАЦИЯ. Ниньзя забрались в… Ничего нового на этом уровне нет, кроме… …ал, противогаз тоже дома забыл!). Перепрыгивайте их, лучше… ниньзя-девушек с железными когтями… …ниньзя, Сай и песочные часы спрятаны в двух ниньзя, постарайтесь их найти. Босс… разделится на пять. Перебейте четырех двойников, а потом ударьте… Придерживайтесь этой тактики, и с ним будет покончено.



Кол-во игроков: 2
Формат: DENDY
BAD DUDES крутые парни
Категория: боевик

НА ЛУИСА КОРВАЛАНА...

УРОВЕНЬ 5. ПОЕЗД. Похож на уровень автомобиль, за исключением того, что вы идете не направо, а налево. Здесь вам встретятся все враги, которые вам встречались на всех предыдущих этапах. Вам придется добить не до конца добитого первого босса. На уровне можно подобрать все призы, которые вам попадались раньше, а в конце этапа вас встретит очень крутой боссара с цепью. Но ваш сай справиться и с ним.

УРОВЕНЬ 6. ПЕЩЕРА. Уровень похож на лес. Опасайтесь сталактитов. Под утыкан шипами, лучше на них не напарываться. Пройти уровень не очень сложно, так что после поезда он послужит вам разрядкой. На уровне вы можете подобрать все призы, кроме будильника (на этом уровне все ниньзя страдают бессонницей и будильник ни не к чему). Босс — лысый мужик с палкой. Прикончи его надо ударами вертушки.

УРОВЕНЬ 7. ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА. Вот вы и добрались до дома, где обосновался клан ниньзя. Этот уровень самый длинный, но и самый интересный. Тут вам встретятся все враги, но и все призы, которые вы видели раньше. Вам придется снова победить всех боссов, которые вам встречались на предыдущих уровнях. И вот, вы лицом к лицу с последним боссом. Но он не так уж крут. Летая на вертолете, он мечет звездочки. Запрыгните к нему на вертолет и убейте кулаками. Победив его, вы спасете президента и отобедаете с ним в Макдональдсе на Смоленской.

СОВЕТЫ. 1. НУНЧАКИ И САЙ В ДВА РАЗА МОЩНЕЕ, ЧЕМ КУЛАКИ, ТАК ЧТО ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ БРЕЗГУЙТЕ ПОДОБРАТЬ ИХ. 2. ЧЕРЕЗ ЯМЫ ПЕРЕПРЫГИВАЙТЕ БОЛЬШИМ ПРЫЖКОМ (2 СВК. ПОДЕРЖАТЬ ВВЕРХ, ПОТОМ НАЖАТЬ А). 3. ЗВЕЗДОЧКИ НАДО ОТБИВАТЬ, ПРИСЕВ.

ИГРОЧКА ВПОЛНЕ ДОСТОЙНАЯ, ТАК ЧТО ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ ИГРАТЬ КОМУ-ТО МОРДУ, ВРУБАЙТЕ BAD DUDES, НА МОРД В ВАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ!

ГЕКОЗ

BAD DUDES™

55

Scanned Stroke

БЕЙ ПО ГОЛОВЕ, НО НА САМЕЦ УСОВ

И снова Бэтман. В скольких играх он гонял злодеев по земле, под водой и даже по воздуху! Но иногда даже супер-героям надо отдыхать. Уйдя в заслуженный отпуск, Бэтман расположился у телевизора и уже собрался посмотреть свою любимую передачу (по-моему, что фильм про себя самого). Но где-то ближе к финалу на экране появилась наглая рожа очередного злодея Варлока и сообщила о том, что она собирается уничтожить Бэтмана. Этой наглости Бэтман стерпеть не мог (еще бы, этот Варлок не дал досмотреть любимый фильм). Пораскинув мозгами, Бэтман вспомнил, что лучшая защита это - нападение, и поэтому решил нанести удар первым. А что бы не скучно было, раздобыл себе дружка по имени Флэш, что означает в переводе с английского "Вспышка". Вам, пробивающимся через толпы монстров всех мастей и свойств, придется пройти шесть навороченных уровней (каждый уровень разделен на три подэтапа). "Ничего интересного", - скажите вы и тут же ошибетесь. Во-первых, по неизвестной причине Бэтман этой игры уменьшен до размера карандаша, то есть все предметы увеличены в 20 раз. А во-вторых, игра очень азартна, недаром в нее играют все мои знакомые. Правда, насчет ударов, спецдвижений и прочих прибамбасов, игра немного подкачала. В вашем распоряжении всего один удар (кнопка B). По пути можно подобрать ключ (от дверей, а от двери) или винт (кнопки вниз+B), который имеет свойство звенеть; если его выкинуть (кнопка B). Вот этим самым звоночком, то есть ключом, надо швыряться во врагов - убивает с первого удара любую "редиску". Раз уж речь зашла об управлении, раскрою назначение кнопок до конца. Кнопка A - прыжок, кстати, если нажать ее еще раз в прыжке, то Бэтман (Флэш) подпрыгнет еще выше. Кнопки влево/вправо заставят Бэтмана идти влево/вправо (сам не пойдет, обленился). Кнопка вниз - приседание (это уже не приключение, а зарядка получается). Ну вот, вроде бы с управлением покончили, переходим к призам. Кроме винта и ключа, которые уже упоминались, вы встретите только один приз: сумочка с сердечком, восстанавливающим энергию. Энергия изображается в виде пяти мышек. Кроме того, вам дается девять продолжений continue (в каждом по девять жизней). Вполне достаточно, чтобы упорный геймер прошел игру с первого раза (раз, два, еще раз, еще много много раз). Ну, а теперь о жизнях.

Приключения начинаются в доме ("родительский дом, начало начал"), среди громадных (для нынешнего Бэтмана) стульев и т.д. Кругом ходят зомби, скелеты швыряются черепами, а ведьмы колдуют так, что может заложить уши. На магнитофоне заберите кнопку, тогда проблем у вам поубавится. Выйдя на улицу, продвигайтесь вперед, запрыгнув на табурет, а с него на зеркало, вы попадете на перила, спускаться с которых куда безопасней, чем по лестнице. Заходим в следующую дверь, и перед вами предстает первый босс. Это кот, который кидает в вас ножи. Бейте его, пока он сидит на месте и оглядывается.

Дальше вас ждет большая проблема на кухне: птицы, бомбардирующие вас яйцами; зомби, ничего не разбирающие на пути, да еще малюсенькие демоны кидающиеся кусками сахара, которые больше их самих! Опасайтесь горящих конфорок, они смертельны для вас. В холодильнике вас ждет очередной босс. Перепрыгните через облачко из холодной пыли (видно решил пустить вам пыль в глаза), сиганите через него самого, ударьте пару раз и обратно. После двадцати ударов ледяной монстр загнется.

А теперь пора наведаться в канализацию и погонять монстров там. По пути к канализиционному люку вам будут мешать пин-понговые мячики, через которые надо перепрыгивать двойным прыжком. Так же вам встретятся мини-драконы, пышащие огнем и дерущиеся руками. В самой канализации встретятся очень мощные монстры и тритоны, которые будут прыгать вам на голову. Ближе к концу этапа придется переплыть лужу на банке из-под Кока-Колы. В конце уровня вас встретит очень крутой босс. Он настолько огромен, что на экране умещается только его голова. По ней-то и бейте, но опасайтесь его усов. Попадите по нему раз 25 и с ним будет покончено.

Следующий уровень - стройка. Монстры добрались и сюда. Заберитесь вверх по забору и двигайтесь влево. Прибив несколько быков, вы увидите поле, утыканное смертельными шипами. Чтобы эту самую жизнь не потерять, прыгните на крюк, висящий рядом, и он перевезет на другую сторону поля (не забудьте подобрать сумочку с сердечком). На следующем подэтапе придется забираться наверх по строительным лесам, попутно прибивая монстров, норовящих сделать подкат. Наверху вас ждет лифт, который поднимет вас еще выше. Ну а тут вас встретит с распростертыми объятиями... Очередной босс! На этот раз это будет демон, ез-

Scanned Stroke

8 БИТ

FLASH

BATMAN

PRESS START

HA! HA! HA! HA

STAGE 1

BATMAN IN MY HOUSE

FLASH

BATMAN

57

Scanned Stroke

дящий на крюке и кидающийся яблоками. Когда крюк остановится, смело подходите и бейте его. Если крюк выехал слева, сделайте двойной прыжок в ту же сторону, и тогда не потеряете энергию.

Добро пожаловать в мир иллюзий! Именно в этот мир вы попадете на 5-ом этапе. Здесь вы встретите цыганок (из московского метро, наверное). Так же вам повстречаются летающие сфинксы, драконы, плюющиеся лазером. На крыше одного из дворцов, мимо которого вы будете проходить, лежит винт. Второй винт (который будет вам полезен, если играете вдвоем с приятелем) можно взять на втором подэтапе среди колючек. Здесь же будете проходить мимо бумажной стены, из которой будут выпрыгивать толпы монстров, так что будьте готовы. Наконец, вы дойдете до босса. Вам придется сразиться с колдуньей, которая умеет создавать голограммы. Из пяти колдуний настоящая только та, которая стрельнет в вас. Перепрыгивайте пулю и лупите по боссу. Повторяйте эту комбинацию, пока колдунья не подохнет.

Наконец-то вы добрались до последнего этапа. Вас занесло внутрь горы Бэтмана. С начала уровня вас будут доставать динозавры, стреляющие огнем. Бейте их, присев. Попав в пещеру с шипастым потолком, готовьтесь к тому, что он захочет вас раздавить (и морально, и физически). Так же вам будут мешать буйволы, которые захотят вас поддеть рогами с разбегу, но они не знают мудрой пословицы, гласящей: "Поспешишь, на удар налетишь". Вскоре, прорвав оборону доисторических драконов, вы попадете во дворец главного босса. Спускаясь на лифте вниз, победите еще раз всех боссов, которые встречались вам раньше. И тогда-то наконец, вы окажитесь в зале главного босса. Варлок будет летать под потолком и пулять молниями. "Замочить" его сложно, но нужно, так что не жалейте энергии. После тридцати ударов он исчезнет.

И вот перед вами идиллическая картинка. Бэтман (Флэш, и может и оба), сидят перед телевизором и смотрят повторение фильма. На экране появляется все та же рожа Варлока и сообщает, что вернулся и опять собирается уничтожить их. Что ж, покажем ему снова, где раки зимуют. Но теперь бежать никуда не надо. Надо бить по наглой морде из телевизора. Когда глаза Варлока блеснут, сделайте двойной прыжок и ударьте его еще раз. Если вы будете следовать этой тактике, то Варлок ничего не сможет вам сделать. После двадцати ударов он, наконец, успокоится навсегда. Честное слово!

Полезные советы. 1. На всех уровнях старайтесь забраться как можно выше, там могут быть сумочки и сокращение пути. 2. У каждого босса есть своя последовательность движений. Запомнив ее, вы легко одолеете вражину. 3. Если у вас полно энергии, все равно подбирайте сумочки: энергия прибавится, но ее не будет видно.

В заключение можно сказать, что игра удалась. Графика вполне приемлема, только цветов маловато. Музыка будет поднимать ваш боевой дух, а крики умирающих боссов только порадуют вас. А что касается Варлока, то не очень-то верится, что его прикончили насовсем. Так что, ждите продолжения похождений Бэтмана и Флэша! **[EK06]**

Scanned Stroke

ЛИДЕРЫ В АНГЛИИ

ЛУЧШИЕ В РОССИИ !

ВЕСЬ МИР АУДИО

ВИДЕО

в ваших руках

ПОЛИХРОМНАЯ ПЕЧАТЬ!

ПРЕКРАСНЫЙ ДИЗАЙН!

редакция журналов
(095)174-2298

рекламная служба
(095)245-7811

приобретение и подписка
(095)245-7812

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

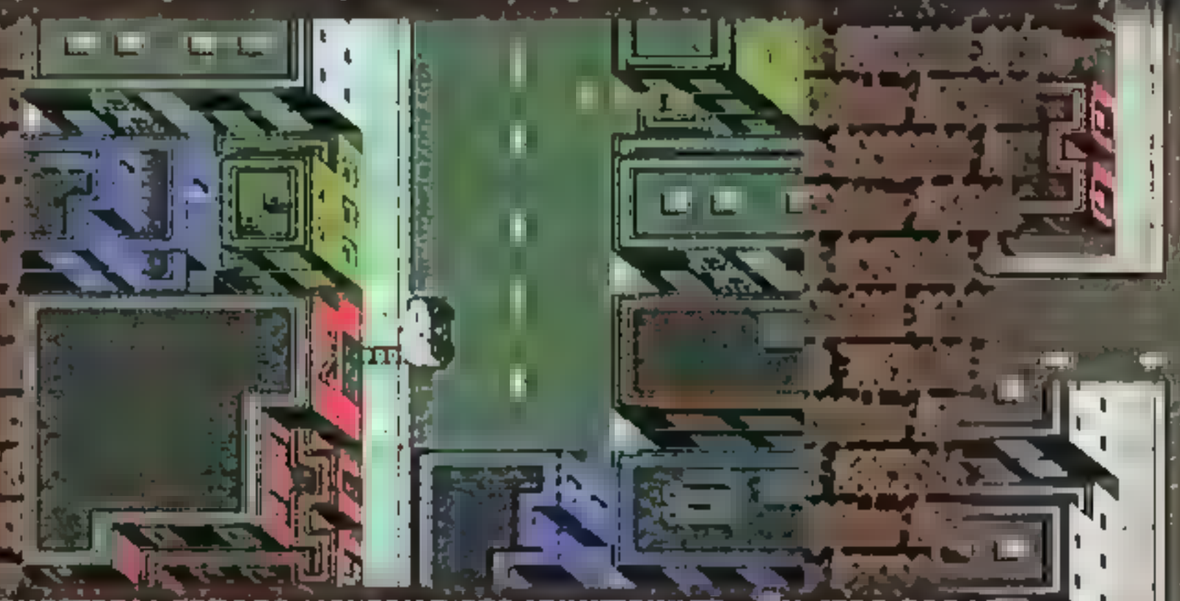
по каталогу Федерального управления почтовой связи при Министерстве связи России:
"Hi-Fi & Music" 45000529; "Мир развлечений в вашем доме" 45000400

ТОО Агентство "Книга-сервис", 117168, Москва, ул. Кржижановского, 14, корп. 1
тел.: (095) 129-2909, 124-9429; факс: (095) 129-9154

"Зачистка" по Нью-Йоркски

Соединенные Штаты Америки [illegible] являющегося прямой предпосылкой к образованию и развитию организованной преступности на всей территории США. Полиция была не способна вывести достойный отпор нахлынувшей волне преступности, поскольку теряла свою юрисдикцию за границами штатов. Спустя несколько лет Эдгар Гувер создаст Федеральное Бюро Расследований, которое коренным образом изменит криминогенную ситуацию в стране. А до этого времени полиции придется уповать на помощь частных детективов, таких, как Дик Трейси.

Дик Трейси – гроза преступного мира Нью-Йорка, и без его участия не обходится ни одно крупное ограбление, разбойное нападение или уличная драка. Поэтому стражи закона постоянно обращаются



к нему за помощью, а все гангстеры города мечтают его уничтожить. Он стал героем множества американских комиксов, фильма, а вот теперь и одноименной игры. Идея, положенная в основу этого шедевра, трудноосуществима на 8-битном формате, тем не менее, она была с блеском реализована.

Игра построена по типу умственной бродилки с заданиями и подсказками по ходу. В ней явно не достаточно стрелять направо и налево, бегать и прыгать, мчаться с огромной скоростью на машине. Нужно думать, анализировать полученную информацию и строго следовать букве закона.

Истина в законе. Так получилось, что все люди, которых вы встретите на своем пути-преступники. Но это не значит, что нужно резко хвататься за револьвер и убивать всех подряд. Убив невооруженного гангстера, вы поставите себя вне закона и, кроме того, потеряете часть драгоценной энергии. И при этом начинать все сначала. Перед игрой я советую запастись блокнотом и карандашом, которые несомненно помогут вам расследовать цепь загадочных преступлений, потрясших весь город. Для того, чтобы чувствовать себя в игре свободнее, желательно знать английский язык, а если с "инглишем" туговато, нужно запоминать (или записывать) номера улиц, обозначения домов и имена гангстеров. Эти сведения помогут докопаться до истины и подскажут следующие шаги, поскольку по карте можно найти лишь местоположение преступника. В той части города, где живет Трейси всего девять улиц, причем некоторые из них оканчиваются до-

Scanned Stroke

мами, которые приходится объезжать. Войти можно только в дома с номерами улиц и обозначениями зданий (например 1st&D). При этом не каждый дом нужно проходить насквозь, в некоторых ничего нет. Если же вы вошли и не видите надписи DOOR (дверь), значит, Трейси попал по нужному адресу и придется пройти через всё здание. В правом верхнем углу

тельств его вины, которые отражаются в блокноте Дика Трейси. Кроме того, по ходу дела придется столкнутся с приспешниками боссов мафии, арест которых будет незаконным, а вот допрос добавит новые подробности в ваше досье. Примерно один раз в течении каждого уровня приходится гоняться за обнаглевшими автоматчиками на машинах. Не нужно подходить к ней вплотную, просто держите её на границе экрана и методично расстреливайте, наградой за труды послужит очередной схваченный негодяй. Особо стоит отметить снайперов, рассредоточившихся по городу. Увидав такого стрелка, следует выйти из машины (кнопка <<Select>>) и ответить ему очередью. Только произведя полную "зачистку" города, вы сможете чувствовать себя спокойно.

Несколько слов об офисе прославленного детектива. Именно здесь он может перезарядить свой револьвер и увеличить запас энергии с нуля до единицы. Кроме того, здесь можно просмотреть досье на бандитов и блокнот. Контора имеет и ещё одно достоинство, она находится в разных частях города (имеет свои филиалы). Однако, начинать игру нужно с первой улицы, где расположен главный офис Трейси.

Находясь в помещении, не забудьте снять головной убор (шутка), и постарайтесь не попасть под пули разных гадов. Кроме того, здесь можно разжиться автоматом, кастетом(иначе назвать не могу) и аптечкой (желтое сердечко). Для использования последней нужно найти ее в верхней строке, а затем нажать одновременно удар и <<Select>>. Все предметы, включая подсказки, подбираются ударом кулака. Смена предметов осуществляется кнопкой <<Select>>.

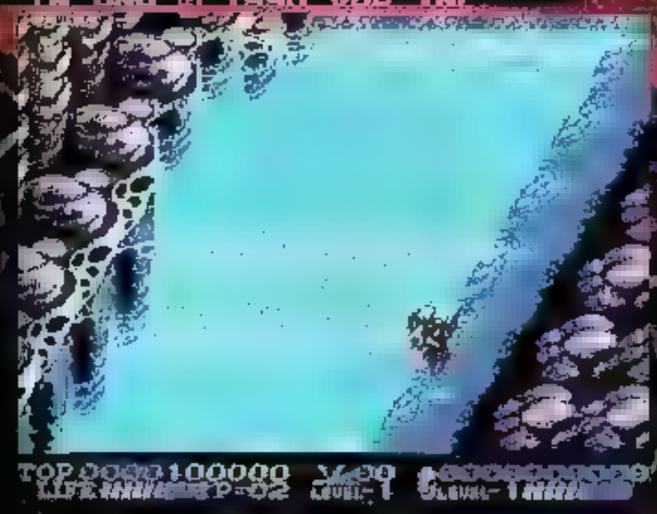
Иногда Трейси будет заносить на пристань, где он может упасть в воду , однако, это падение незначительно скажется на его здоровье и он смело сможет продолжить свои изыскания в области криминалистики. Кроме воды, на пирсе попадаются канаты, по которым

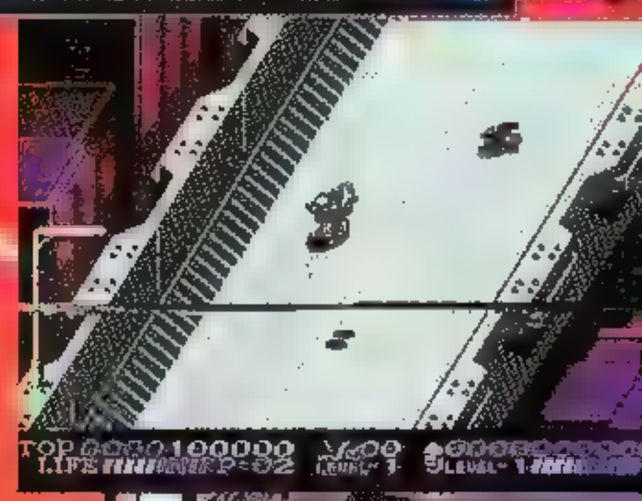
можно забираться наверх. А у стен некоторых помещений стоят гангстеры, которых нужно допросить или арестовать, если есть весомые доказательства их вины. После ареста преступника Трейси переходит к следующему делу и так до тех пор, пока за решеткой не окажется главный Нью-Йоркский мафиози.

Напоследок не могу ни посоветовать приобрести картридж с этой игрой в торговой сети D[illegible]. Я уверен, что эта игра займет достойное место в вашей коллекции видеоигр.

[АФ09]

ПРИКАЗАНО



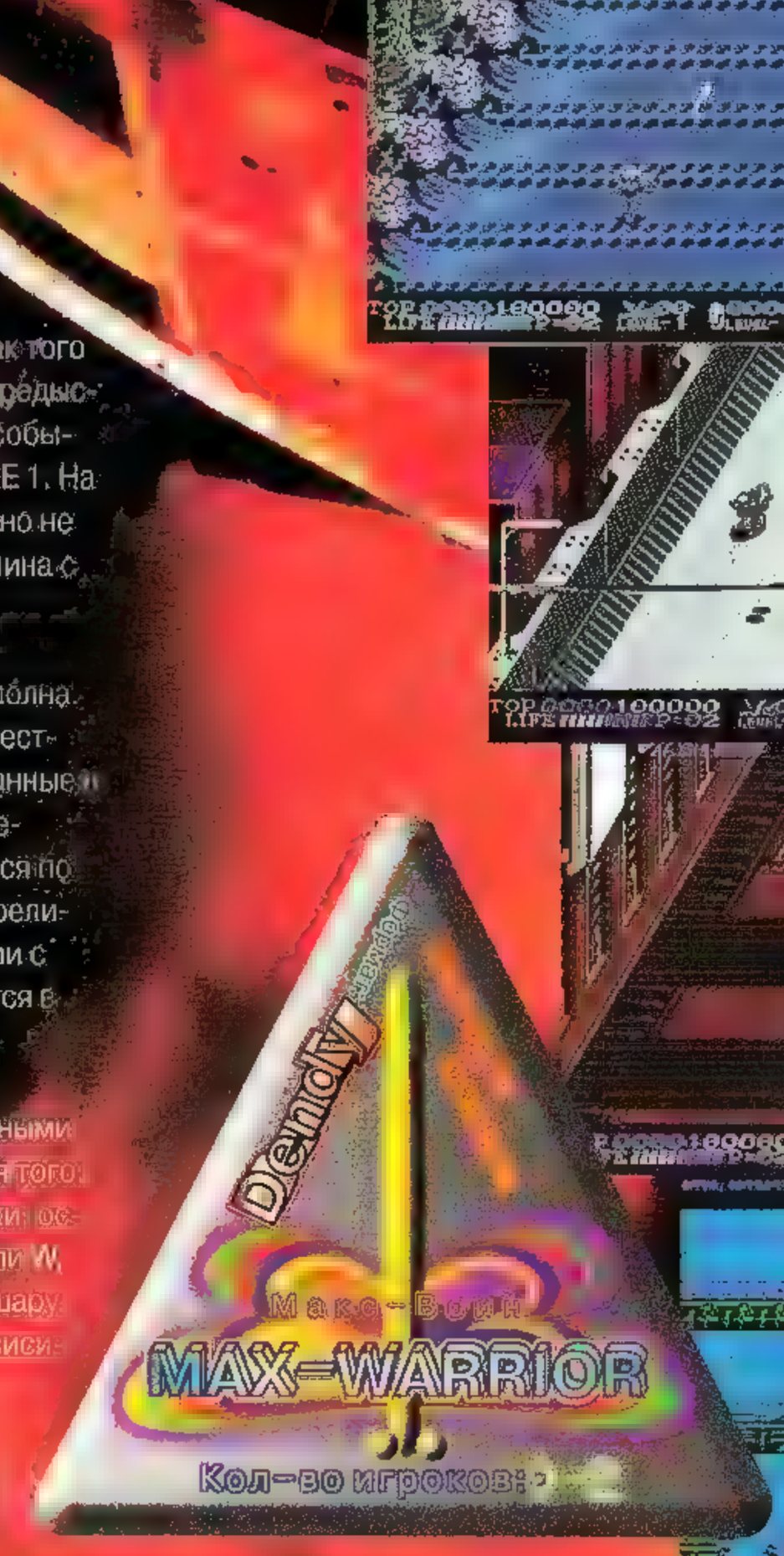


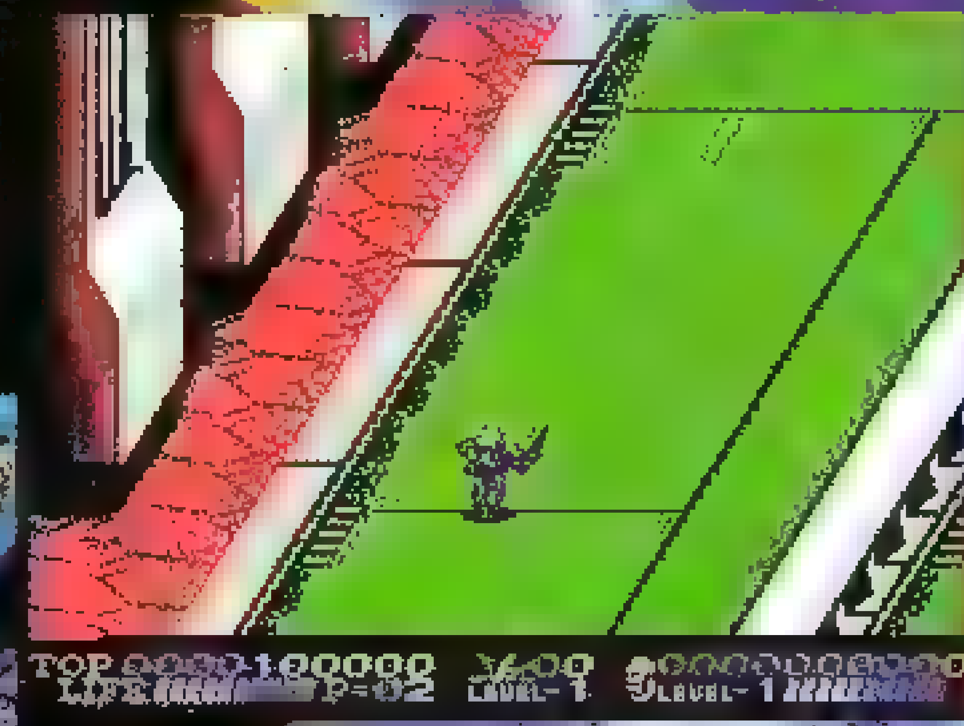
Названье игры сразу же наводит на мрачные картины будущего: развалины городов, багровое небо, нависшее над головой, еды нет, растительности нет. Энергоресурсы человечества исчерпаны, общество деградировало и расползлось по подвалам в поисках крыс и мышек. Кругом всячески озлобленный, готовый убить и зарезать любого народ. Невесело. Что-то в последнее время фантасты не радуют рассказками о наступлении мирового коммунизма, электронных хлебоуборочных комбайнах и золотой сантехнике в домах обывателей будущего. Все что-то больше в стиле Терминатора и Безумного Макса. Словом, сплошной апокалипсис.

Героя этой игры, по странному совпадению тоже кличут Макс, как того самого безумного. И никаких вступительных мультиков, никаких предысторий, ничего, что пролило бы хоть лучик света на происходящие события. Как обычно, немного иероглифов и заставка с надписью STAGE 1. На заставке вообще-то на всякий случай изображен тот самый Макс, но не два раза (один раз вверху и один раз внизу), а один. Грозный мужчина с длинными волосами и обрезом, размером с небольшую гаубицу.

Местность вполне гадкая, чтобы насладиться приключениями сполна. Какой-то городок, явно подвергшийся атомной бомбежке или нашествию гуманоидов. Вражин великое множество. Есть намертво вкопанные в асфальт пушки (их и пушками то назвать нельзя, не пойми что) и несколько видов врагов заставляющих понервничать, т.к. они движутся по крайне замысловатым траекториям. Всех их можно и нужно расстреливать, желательно с максимальной дистанции. При соприкосновении с противником у Макса отнимается часть жизни, ее уровень находится в левом нижнем углу экрана.

Обрез, о котором говорилось выше, оказывается, шпарит лазерными зарядами (кнопка B). Мощь выстрела постепенно повышается. Для того чтобы достичь максимальной убойной силы надо собирать шарики оставшиеся иногда от убитых врагов. На шарике написана буква L или W, то бишь, жизнь или оружие. Буквы можно поменять постреляв по шару. Так что каждый раз встает выбор: чего же нужнее. Решай сам в зависи-

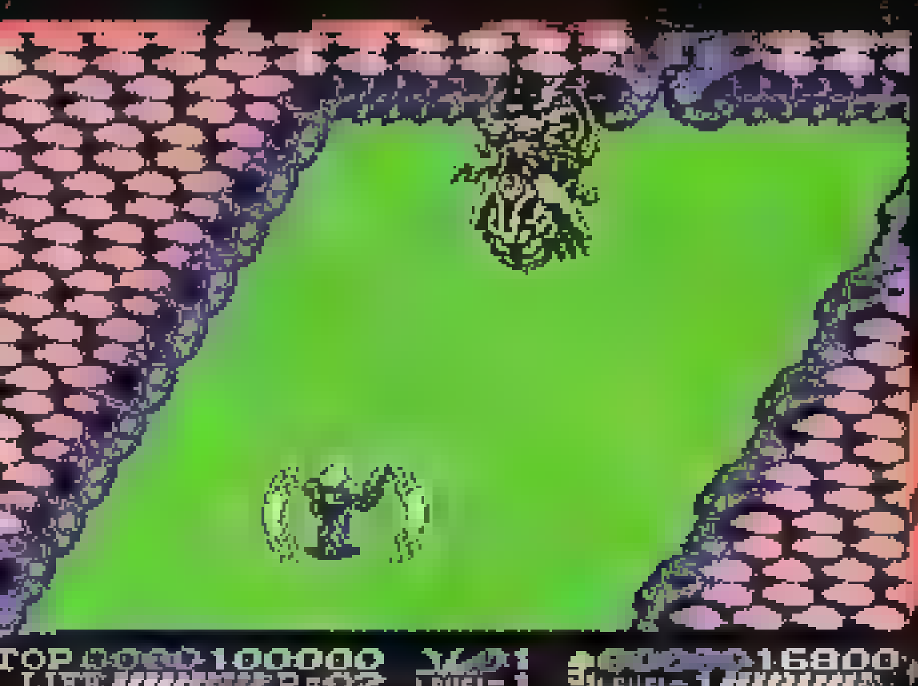




ВЫЖИТЬ

мости от ситуации. Пособирать можно еще очень большое количество предметов непонятного происхождения. Некоторые из них позволяют пользоваться спецоружием (кнопки A и B вместе), другие дают на некоторое время энергетический щит. Есть также некие штуковины, захватывающие Макса с двух сторон и переносящие его в секретный бонус-подуровень. Там, несясь на [illegible]ги, только успевай хватать всевозможные [illegible]ргетические таблетки, жизни и апгрейды к оружию.

Если ты внимательно читаешь, то, наверное, заметил, что я еще ничего не сказал об отдельно взятой кнопке A. Это прыжок, да еще какой! Метра на 2-3 ввысь. Если же во время полета понажимать на A еще, тогда увидишь сальто в собственном исполнении. Иногда такой кульбит спасает жизнь, так что сразу потренируйся. Также прыжок помогает избегать встречающиеся повсюду темные ямы, из которых вылезают отвратительные твари.



Игрушка достаточно длинна и город постепенно перетекает в высокотехнологичные ландшафты. Враги также становятся кибернетичнее от уровня к уровню. Гадкая живность плавно сменяется роботами с руками-кистенями и прочими электрическими заморочками, в которые трудно поверить, впрочем, как и в существование самого электричества. Здесь в арсенале Макса впервые появляются альтернативные средства передвижения, каковыми являются реактивный ранец с чудовищным форсажем и не менее реактивный мотоцикл. Периодически встречаются боссы, пострелять в которых - сплошное удовольствие. Как видишь, скучать не придется.

К несомненным достоинствам игрушки стоит отнести необычный ракурс обзора на происходящее и наличие бесконечного continue. Музыкальное сопровождение несколько слабовато, однако соответствует общему настрою игры. В целом же "Макс Воин" предназначен для неутомимых стрелков и фанатов-истребителей ком[illegible]ных негодяев. Так что этот картридж может стать неплохой разрядкой [illegible]дного дня, проведенного в настоящем, которое уже, по-моему, мало чем о[illegible] апокалипсического будущего! **[AM76]**

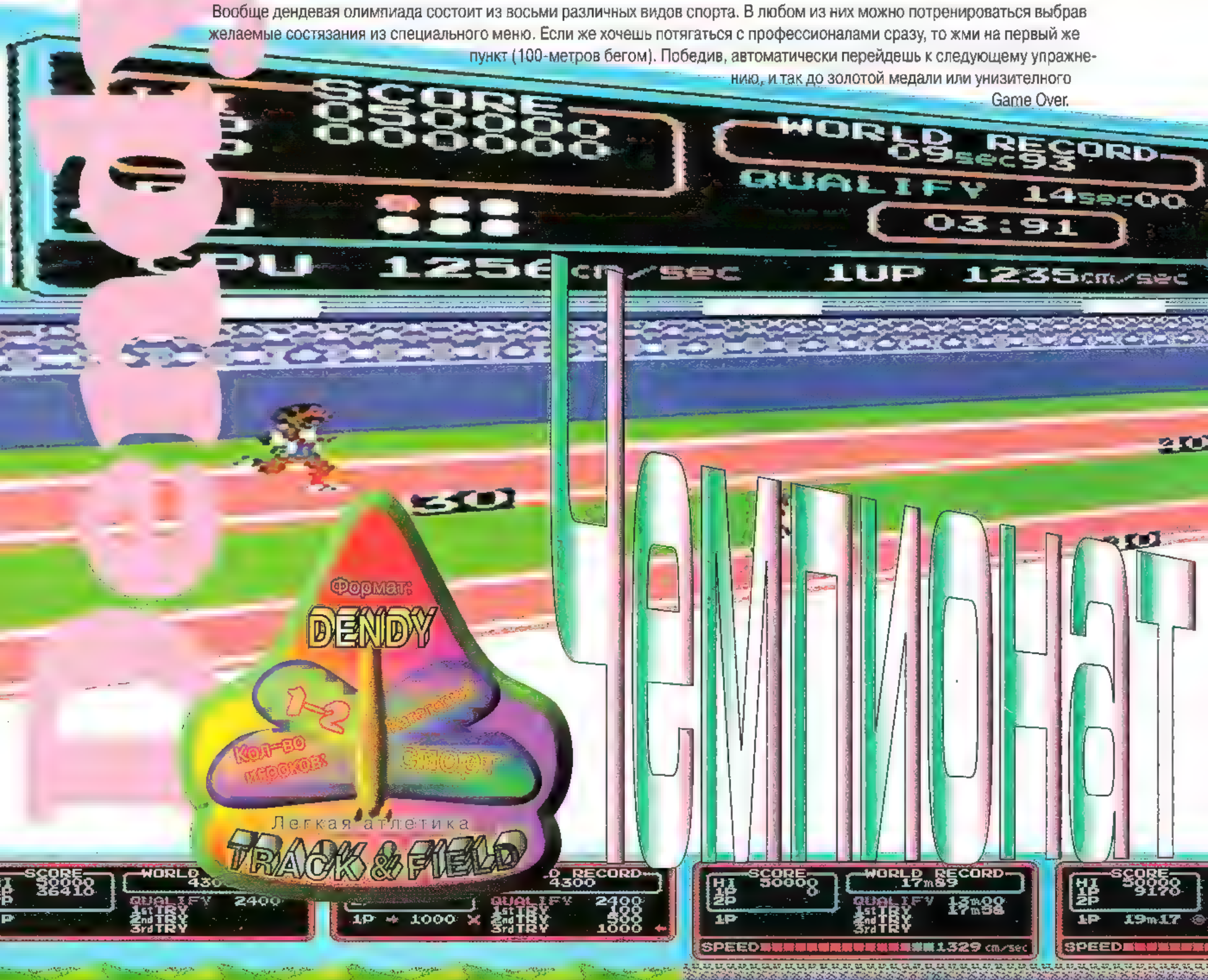
Scanned Stroke

8 БИТ

Название картриджа, на самом деле, загадка. На стикере написано Barcelona '92, а когда включаешь приставку, то на заставке обнаружишь TRACK & FIELD. Именно поэтому я и остановился на последнем варианте. Впрочем, игра настолько хорошо передает атмосферу состязаний, что можешь представлять, что участвуешь в любой прошлой или будущей Олимпиаде.

В самом начале нужно выбрать вариант игры: для одного или двух игроков. (Скажу по секрету, что "сделать" своего кореша на 100-метровке куда приятней, чем победить безмолвный компьютер. Услышишь много теплых слов в свой адрес.)

Вообще дендевая олимпиада состоит из восьми различных видов спорта. В любом из них можно потренироваться выбрав желаемые состязания из специального меню. Если же хочешь потягаться с профессионалами сразу, то жми на первый же пункт (100-метров бегом). Победив, автоматически перейдешь к следующему упражнению, и так до золотой медали или унизительного Game Over.



ВИДЕОСТАДИОН

100-метровка

Выиграть очень легко, благодаря имеющейся на джойстике кнопке турбо А (не будь ее, можно было бы раздолбать джойстик за пару забегов). Так что зажимай А и понесешься к финишу словно метеор, заставляя соперника наблюдать твой плоский зад.

Прыжки в длину

Дается три попытки. Разбег по исполнению аналогичен 100-метровке. Главное не заступить за ограничительную черту. Толчок производиться крестом управления (Вверх). Тут есть тонкий момент: не зажимай крест надолго Вверх, от этого зависит траектория прыжка — вместо полета в дли-

64 TRACK & FIELD

Scanned Stroke

ну прыгнешь в высоту. (Угол полета показывается в нижней части экрана. (По моему опыту, он не должен превышать 30 градусов).

110 метров с барьерами

Лишний десяток метров не играет особой роли для будущих чемпионов, а чтобы не собрать в кучу все барьеры рекомендую перед ними нажимать Вверх на кресте управления. Короче, как сказал Брассет в исполнении Гафта: "настоящие скачки, с препятствиями!"

Метание копья

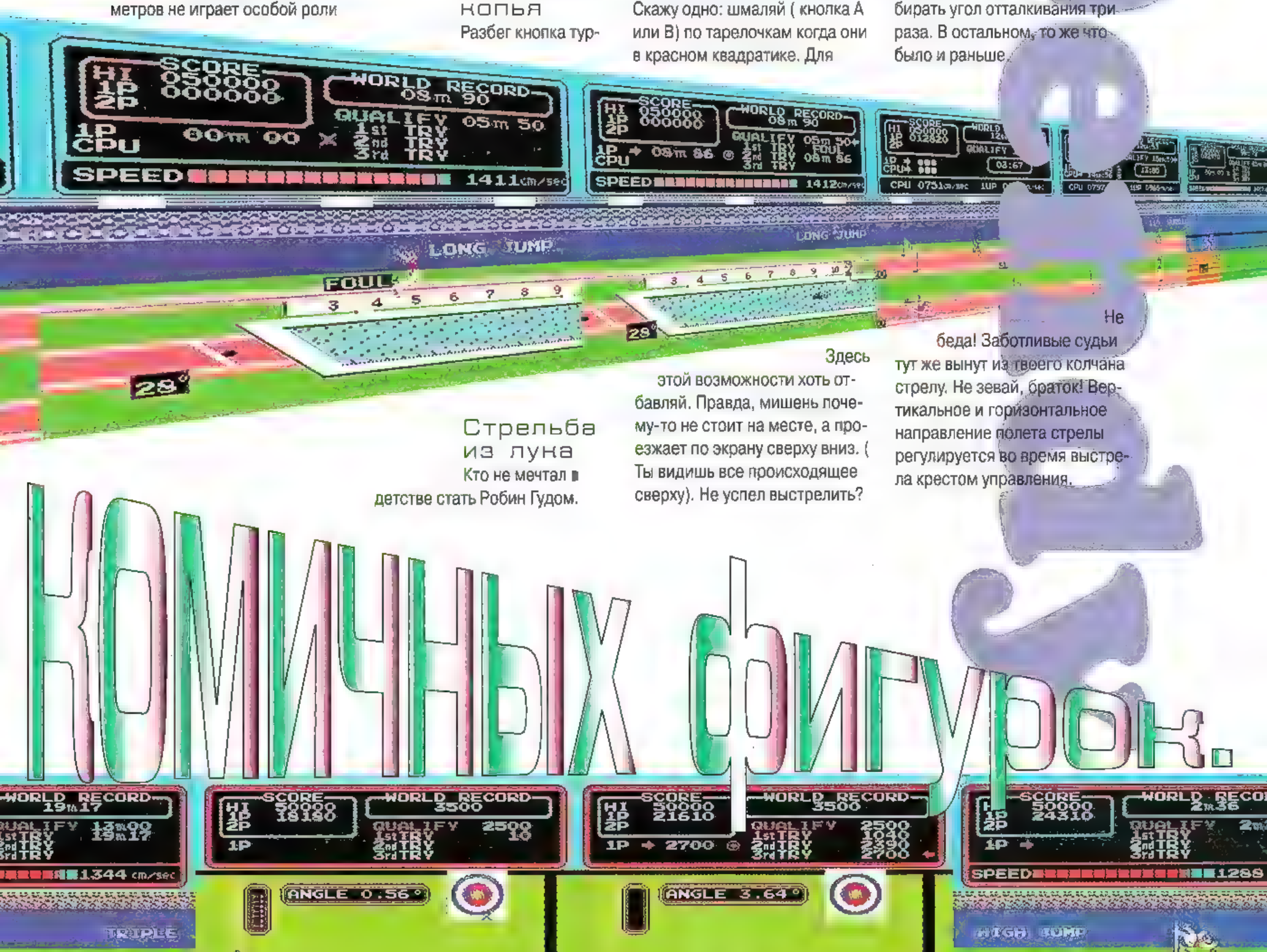
Разбег кнопка турбо А. Бросок крест управления Вверх.(История с углом полета та же, что и в предыдущем случае. Копье летит невидимо куда и вонзается в землю или особо ретивого болельщика.)

Стрельба

Самый непонятный по исполнению вид спорта. Скажу одно: шмаляй (кнопка А или В) по тарелочкам когда они в красном квадратике. Для прохождения квалификации необходимо набрать определенное количество очков. Дается три попытки.

Тройной прыжок

Отличие от обыкновенного сигания в длину, лишь в том, что приходится выбирать угол отталкивания три раза. В остальном, то же что было и раньше.



Стрельба из лука

Кто не мечтал в детстве стать Робин Гудом. Здесь этой возможности хоть отбавляй. Правда, мишень почему-то не стоит на месте, а проезжает по экрану сверху вниз. (Ты видишь все происходящее сверху). Не успел выстрелить? Не беда! Заботливые судьи тут же вынут из твоего колчана стрелу. Не зевай, браток! Вертикальное и горизонтальное направление полета стрелы регулируется во время выстрела крестом управления.

КОМИЧНЫХ ФИГУРОК.

Прыжки в высоту

Разбег - турбо А. Важно оттолкнуться как можно ближе к перекладине и затем с помощью нехитрых манипуляций крестом управления (Вверх и Вправо) перелететь через планку.

Впечатление от игры, можно сказать, хорошее. Графика ничего, фигурки спортсменов, правда, несколько комичны. Трибуны шумят как положено. Вся статистика (мировые рекорды и твои скромные результаты) в любой момент присутствует на экране. Но высший кайф от TRACK & FIELD, как я уже говорил, можно получить только от игры с живым злобным, хитрым, коварным и белобрысым противником, сидящим с тобой пять дней в неделю за одной партой! **[AM75]**

Scanned Stroke

Награда Амебам!

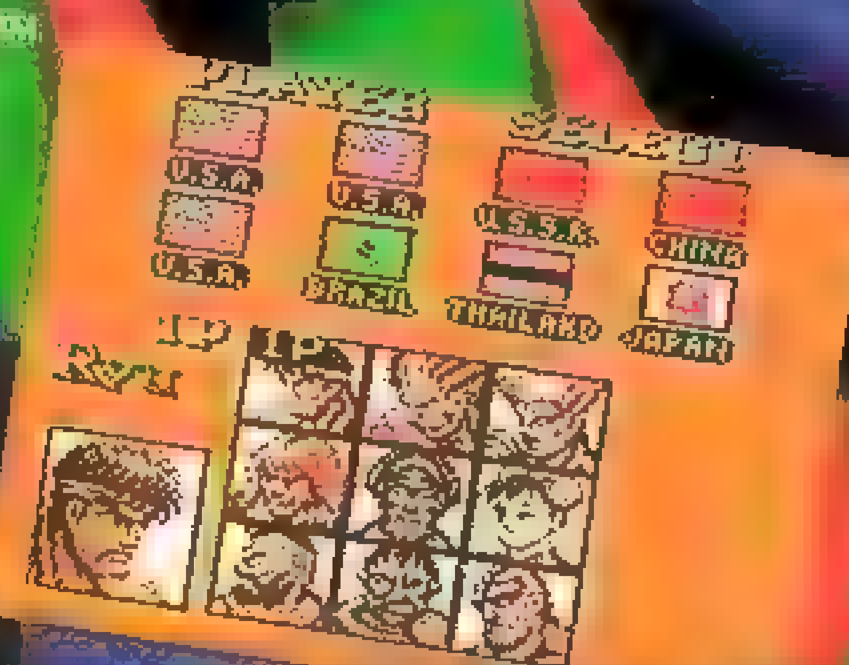
...До сих пор с трудом верю, что такие классические игрушки, как "Уличный боец", можно вообще перетащить на такую маленькую приставку, как "Гейм Бой". И уж во всяком случае не верилось, что это можно сделать хорошо - вон "Бэтмэна" перетащили, а толку что?.. "Street Fighter" - игрушка, начавшая свое существование на игральных аппаратах, и требующая потому довольно больших ресурсов от техники, на которой она реализуется. Вспомните хотя бы огромные, в полэкрана, фигуры бойцов. И тем не менее... Я начинаю думать, что не сильно удивлюсь, если какие-нибудь умельцы умудрятся перевести на "Гейм Бой" и знаменитый "Doom". Потому что "Уличного бойца" перевели очень даже неплохо, не только сохранив почти все специальные удары, но и качественно перерисовав персонажей, которые по-прежнему занимают видное место на экране.

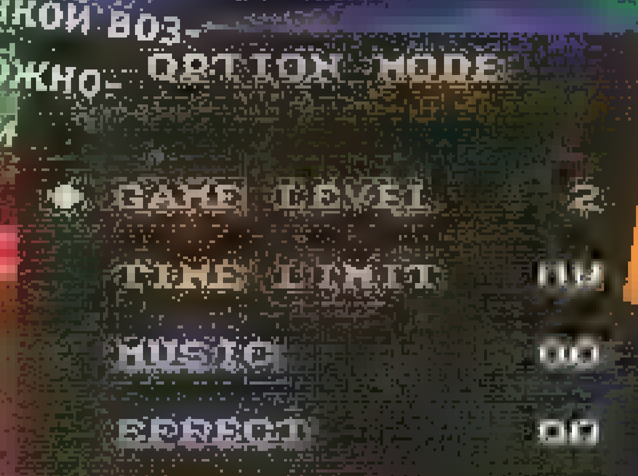
Что сперва ... самой игре... Собралось несколько мощных таких и больших, как солнце, мужиков. Один из них, причем, как выяснилось, женщина. Но это неважно. Потому что, вообще-то, они все были почти что братья. Прям как в русской сказке. Сидят они, думают, что бы сделать такое. Один ... боль-шой мужик с волосатыми коленками по фамилии Зангиев, вдруг как предложит: "Давайте, мол, братцы, дом построим и в нем жить будем!" Все на него посмотрели с сомнением, а ОЧЕНЬ большой мужик Сагад, сидевший к Зангиеву ближе всех, отвечает: "Ты что, друг, очумел чтоль совсем? Нафиг нам дом? Мы ж и так большие, как солнце!" И как вломит Зангиеву в ухо. Зангиев упал, а сидевший рядом с Сагатом Балрог врезал Сагату. Сагат был большой, потому не заметил. Но заметила Чун Ли, которая ловко смахнула Балрога со скамейки своим фирменным ударом. Ну тут уж возмутился Гиль; плевать он хотел, что Чун Ли - женщина, и обломал об ее голову свой костыль. Бланка едва не выдрал за это Гилю голову, но тот вовремя прикинулся убитым и заполз под стол. Бланка очень быстро скатился ... же без помощи Рю, который был тут же повержен мощным ... его брата Кена. Кен уж думал, что он теперь самый крутой на трассе, но тут до Сагата дошло, что его ударили, и он так вдарил Кену, что тот потом три дня возвращался из леса, куда улетел. В итоге ... решено было считать драку первым турниром "Уличный боец". Турнир ... первым ... объявить Сагата.

И вот наступило время второго турнира. Все дядечки и одна тетечка горят желанием навалять всем вокруг, чтобы отныне и навсегда именно их называли Самым Крутым Крутым. И тебе предстоит управлять одним из претендентов на это звание.

В игре имеется три режима игры - "обычный", в котором тебе предстоит принять участие в турнире, "один на один", в нем ты сможешь виртуально покалечить какого-нибудь своего друга с помощью второго подключенного "Гейм Боя", и, наконец, режим "на выживание", который представляет собой упрощенный вариант обычного режима, где тебе предстоит драться по одному раунду с каждым из соперников, причем, если ты побеждаешь, лишь небольшая часть твоего здоровья будет восстановлена. Тут нет никакой возможности ... пре... волю ... - победи ... тебя и все ...

Если участвовать в ... поединке, то правила ... бой состоит из трех раундов ... дый раунд продолжается 99 секунд. Собственно, раундов может оказаться и всего два, если один из бойцов победит два раза подряд. Иногда третий раунд заканчивается ничьей. В этом случае назначается заключительный, последний раунд, в котором уже должен определиться победитель, так как, если этого не произойдет, игра будет окончена для обоих. Если за время раунда никто никого не добил до беспомощного состояния, победителем признается тот, у кого осталось больше жизненной энергии. Ну и, кроме того, в игре есть возможность "продолжения" в случае ... поражения, так что не волнуйся - просто соберешь немного меньше очков.





Итак, кто же будет драться? Вот они, персонажи.

РЮ - был когда-то студентом Шотоканской школы карате. С тех пор решил посвятить свою жизнь дракам, окончательно забросив все остальные дела и увлечения. В результате, он по праву считается одним из самых бойцов на свете. На одном из тренировочных боев Рю удалось с помощью своего фирменного "Удара Дракона" даже нокаутировать Короля Уличных Бойцов. Теперь Рю ... претензии.

вперед, вниз, вниз-вперед + В - Удар Дракона

... вперед + В - Огненный шар

вниз, назад-вниз ... Удар "Ураган"

назад, вниз-...

вниз, вниз-вперед + В - Огненный шар.

КЕН - ... фанатом ... предпочитая уделять значительно большее время своей подружке ... за недисциплинированность ... лени Кен не особо много тренировался, так что и дерется не шибко круто. Но знает Удар дракона.

вперед, вниз, вниз-вперед + В - Удар Дракона

вниз, вниз-вперед, вперед + В - Огненный шар

вниз, вниз-назад, назад + А - Удар "Ураган"

ЧУН ЛИ - секретная агентша, пытающаяся распутать сложные завязки Великого Мастера Уличных Боев М. Бизона и ... операций местной мафии. Она также подозревает, что Бизон убил ее отца, так что не прочь и сама проломить ему череп.

часто нажимать на А - Удар Молнии

держать вниз, затем быстро вверх + В - Удар Птички

назад, ... назад, вниз, вниз-вперед, вперед + В - Кикокен, огненный шар.

БЛАНКА - волосатый гориллообразный мужик, выросший в бразильских джунглях после того, как в детстве попал в авиакатастрофу. Будучи единственным, кто в ней спасся, Бланка вынужден был приспосабливаться к суровому окружению джунглей, что его изрядно натренировало.

держать назад, затем быстро вперед + В - Атака Бочки

дердать вниз, затем быстро вверх + А - Атака Бочки Наверх

держать назад, затем быстро вперед + А - Бочка По...

...лузадом

часто нажимать на В - электрический гром

ЗАНГИЕВ - ... любимый персонаж. Сибирский ... и патриот Красного ... прибывший на соревнования, чтобы доказать, Красная Армия всех сильней. ... мое си... коленках ... вать - большой ... время ... свое ... самбо на бурых медведях, чтобы не терять формы.

долго держать А и В ... Аркан ... короткий ... ной Аркан ... вой- полный ... начиная с вперед + А - вертящийся бешеный лесоруб

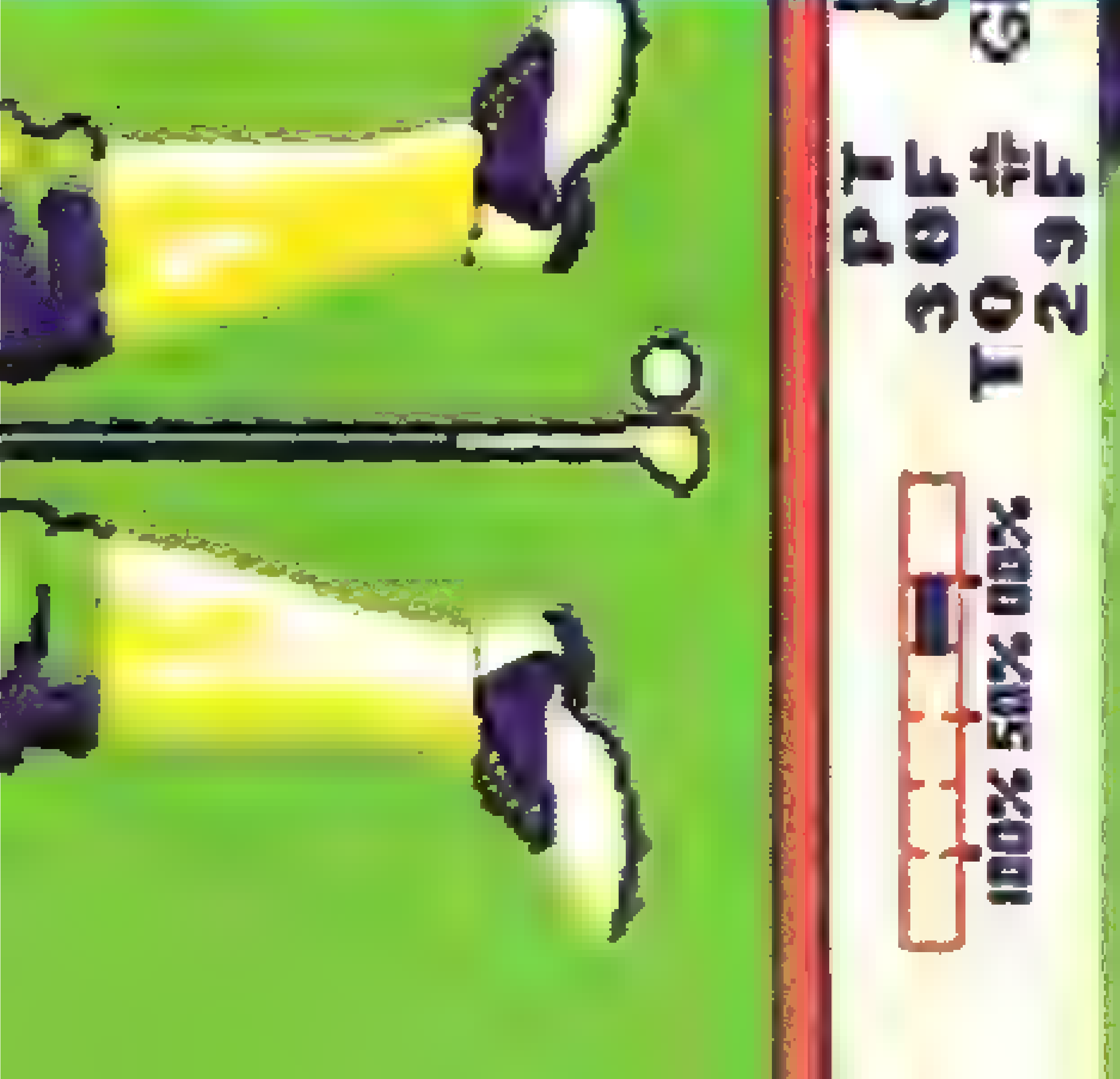
ГИЛЬ - ... однажды во время службы ... в спецвойсках Гиль попал в ... вместе со своим напарником ... продержав дл... друг на ... друга уб... ...шением домой и ... отомстить Бизону ... друга.

Игра для горячих парней

"ПАГ" - это Профессиональная Ассоциация Гольфа. А гольф - это такой вид спорта, придуманный в Англии. Выглядит он для непосвященных так: трое-чертверо мужиков неспешно ходят под зонтиками по огромному зеленому полю, курят длинные толстые сигары и разговаривают. За ними бежит девушка в кепочке и тащит огромную телегу с клюшками. Минут через пятнадцать мужики доходят до валяющегося в траве белого шарика. Минут десять они молча стоят и смотрят вокруг, а также на небо, на горы, на землю и на ножки девушки в кепочке. Наконец, один из них подходит к тележке и начинает копаться в клюшках. Вытащив одну, он не спеша подходит к шарику и минут пять на него смотрит. Затем он разворачивается, возвращается к девушке в кепочке, кладет клюшку на место и достает другую. Возвращается к мячу, встает над ним и замахивается. Затем опускает клюшку и затягивается сигарой. Снова замахивается, думает минуты две, снова опускает клюшку, смотрит вдаль, и идет к девушке. Там он кладет клюшку на место, достает третью клюшку и возвращается к шару. Замах. Две минуты пауза, клюшка медленно опускается к мячу, затем медленно поднимается, снова медленно опускается. Потом мужик носком белого ботинка приминает траву перед мячиком. Затем снова замахивается. Снова опускает клюшку. Замахивается. Опускает. Снова замахивается и... БЬЕТ!

Шарик взмывает в воздух, летит, скрывается из виду и падает где-то далеко-далеко. Мужики минут десять обсуждают удар и идут искать другой мячик. Задача - загнать в итоге мяч в лунку, которая находится в километре от начала игры, и побеждает тот, кто потратит на это меньше ударов. И так - девятнадцать лунок, на каждую - по три-четыре удара. Англичане - народ терпеливый, никуда не спешащий, потому и спорт у них такой, тихий, мирный и очень дорогой.

Фирма "Malibu Games" специализируется на производстве симуляторов гольфа. Владельцы приставок 3DO, возможно, помнят их на редкость реалистичные игры, выпускавшиеся под маркой Панасоника. Но чтобы кто-то сделал симулятор гольфа для "Гейм Боя"! В это было трудно поверить даже в кошмарном сне. Но - до последнего момента. Последний же момент ознаменовался выходом вот этой игрушки.



Итак, вы - гольфер. Клюшку вам в руки. И еще немалое терпение. Учтите, что каждый раунд поединка даже в упрощенном геймбоевом варианте будет длиться как минимум час, а то и больше. А раундов таких в чемпионате будет четыре - на полях Англии, Великобритании (для гольфа это - разные страны), Испании и Швейцарии. Играть можно либо в тренировочном режиме (в этом случае вы пройдете всего один из этапов), либо в режиме чемпионата - тут вам надо будет отыграть на всех четырех полях. Можно играть вдвоем (на одном аппарате), можно иг-

Scanned Stroke

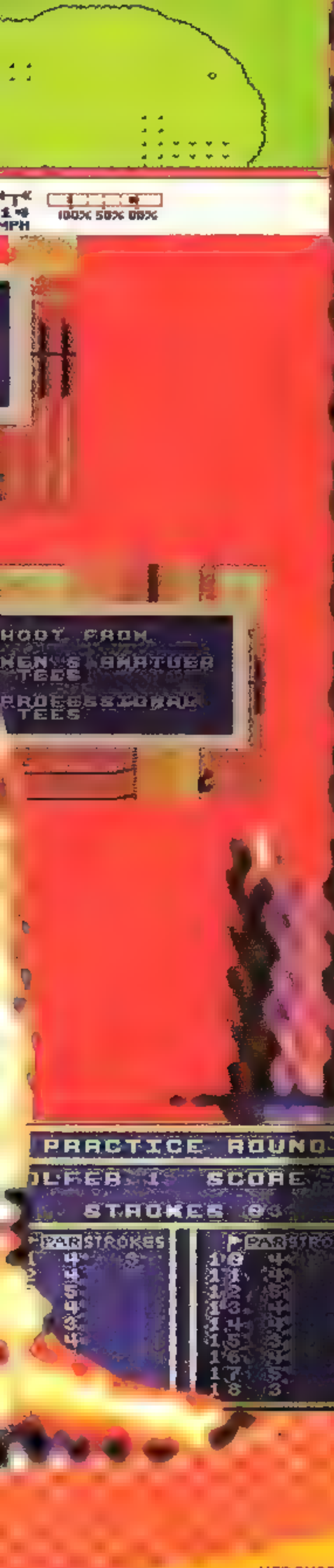
[illegible] сти этой игры. Мало того, что ничуть не убавлено количес[illegible] лунок. [illegible] можете [illegible] из огромно-

го кол[illegible] на им [illegible] ихся [illegible] курсо-ром, куда будет направ-лен удар, учитывая [illegible] вление и силу ветра, за-[illegible] как вы будете [illegible] по мячику, так, чтобы он летел вы-соко и [illegible] низко, и только потом замахиваться и бить. Процесс замахива-ния и удара происходит в традиционной для элек-тронного гольфа манере: сперва вы нажати[illegible] кнопки начинаете замах, и индикатор на шкале си-лы удара ползет влево. Затем нажатие этой же кнопки вы останавливаете замах, индикатор начина-ет ползти наз[illegible]. И тут важно вовремя нажать третью кнопку, чтобы точ-но направить шарик по курсу, не промазав впра-во или вл[illegible]во. Чем силь-нее замах[illegible] сложнее точно попасть по шарику.

Эта процедура повто-ряется по три, четыре или пять раз [illegible] зависимости от сложности на каждой лунке. Лунок в каждой стране [illegible] по девятнадцать. Нельзя не отметить, кста-ти, что поля для гольфа в точности повторяют свои прототипы в соответству-ющих точках мира, не да-ром эта игра официально [illegible] регистрирована в Про-фессиональной Ассоци-ции гольфа (и, кстати, но-сит марку Electronic Arts фирмы, позволяющей се-бе только очень натураль-ные спортивные симуля-торы).

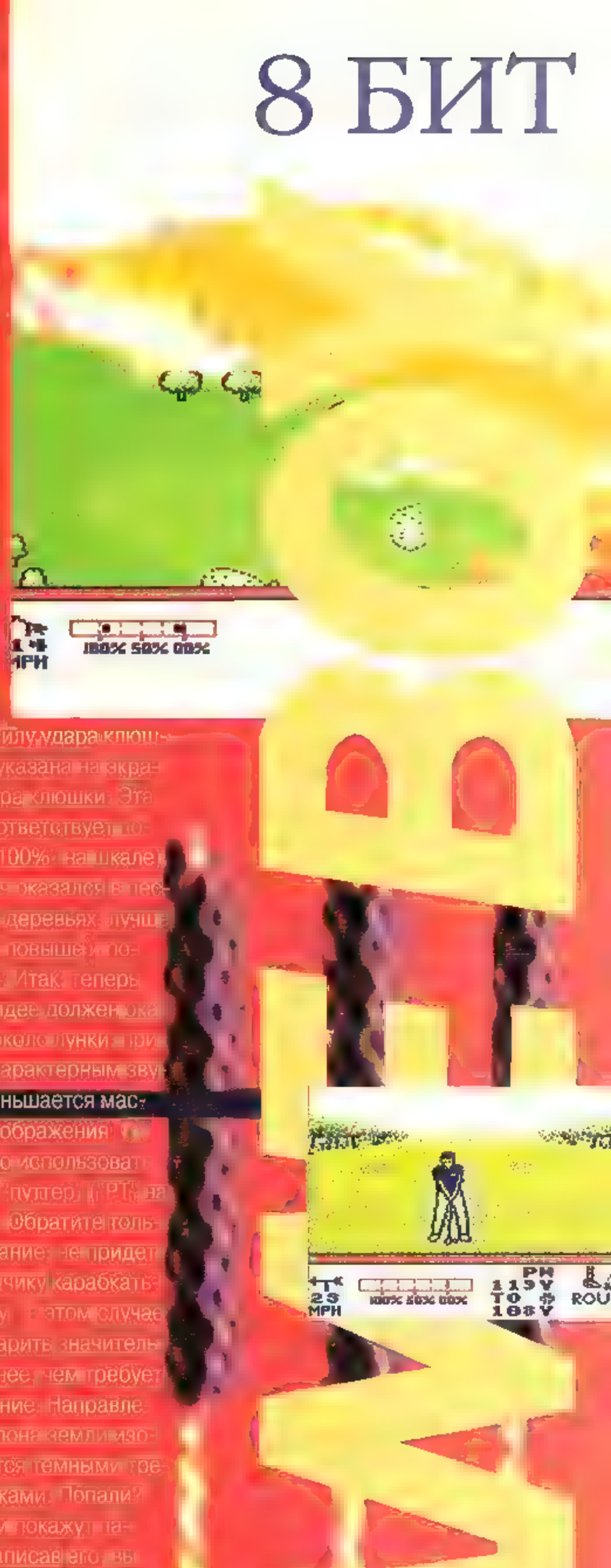
Итак, небольшой прак-тикум начинающего голь-фера. Как люди крутые, давайте сразу попробуем себя в чемпионате (Tournament). Вам пред-ложат выбрать количест-

Scanned Stroke



вы можете выбрать набор всех остальных клюшек ("дальнего действия"). Пока вы не особо круты в этом деле, так что давайте ограничимся стандартным набором, а "профи", "матчевый" и "сильный" оставим на потом. Выберите место проведения чемпионата. Вам покажут начальную турнирную таблицу - в ней 27 имен, многие уже прошли этот тур. Поехали!

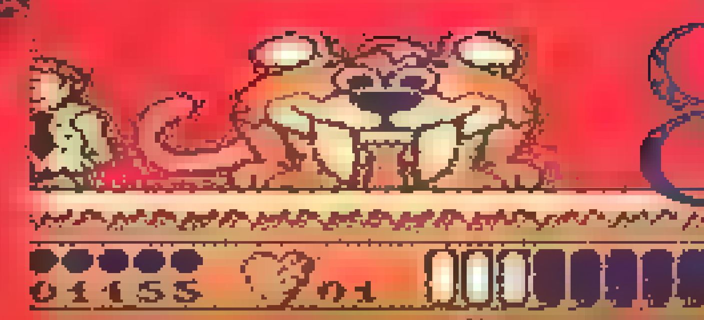
Начинается игра на первой площадке, мяч лежит на специальной подставке ("Tee"). Благодаря ней первый удар - самый мощный. Выберем место, куда бить (будем реалистами, и переместим курсор ядров на 280 - дальше все равно клюшка не бьет. Расстояние до курсора указано внизу экрана, рядом со знаком "+"). Учтите силу и направление ветра - они обозначены в левом нижнем углу стрелкой и цифрой под ней. Нажмите "A" - теперь можно выбрать клюшку (кнопками "вниз" и "вверх") и метод удара (верхом - "DRAW" или низом - "FADE"). И понеслась! Жмем "A", индикатор растет, доходит до 100%, жмем "A" еще раз, индикатор начинает уменьшаться, и мы ловим момент, когда он доходит до нуля, и жмем "A" еще раз. Учтите, что по идее можно давать индикатору подняться выше 100%, удар получится сильнее, но тогда и отклонение будет куда больше, если вы чуть-чуть промажете мимо мяча. Итак, мяч почти у цели. Повторим операцию, только теперь прицел переместим близко-близко к флажку, а силу удара рассчитаем так, чтобы он не улетел дальше, чем надо (для этого обратите внимание на силу удара клюшки - она указана на экране выбора клюшки. Эта сила соответствует понятию "100%" на шкале). Если мяч оказался в песке или в деревьях, лучше ударить повыше и посильнее. Итак, теперь мяч по идее должен оказаться около лунки и при этом с характерным звуком уменьшается масштаб изображения. Нам надо использовать клюшку "путтер" (PT на экране). Обратите только внимание: не придется ли мячику карабкаться в гору - в этом случае надо ударить значительно сильнее, чем требует расстояние. Направление наклона земли изображается темными треугольниками. Попали? Ура!! Вам покажут пароль. Записав его, вы сможете выключить "Гейм Бой" и потом продолжить игру с этого же места. Но не забудьте перед тем посмотреть, как изменилась турнирная таблица! Ваша задача - сделать так, чтобы у вас было как можно меньше очков. Для этого надо как можно меньше ударов потратить на каждую лунку.



Успехов!

Scanned Stroke

Scanned Stroke



[illegible] сделанная [illegible] одушными ни од[illegible] [illegible] головоломок и секр[illegible] [illegible] После[illegible] [illegible] позволяют самим [illegible] [illegible] движения героя [illegible] [illegible] считана на[illegible], а главное, [illegible] игроков, она заставляет напрягать не только пальцы, но и мозги. Кроме того, в ней много юмора и комических эпизодов.

Напомню коротко сюжет [illegible] забавной истории. Каменный век: человечество сделало [illegible] шаг вперед, настолько огромный, что оставило за бортом необходимые (на первый взгляд) дары человеческой мысли. Что делать, если еще не [illegible] [illegible]ый Эдисон, который изобрел "лампочку Ильича", зато телевизоры стоят в каждой пещере. Что может быть забав[illegible] [illegible]х люд[illegible] обремененных благами цивилизации, с поправкой на отсутствие электричества, двигателей внутреннего сго[illegible] [illegible] механизмов, но уже имеющих отдельные пещеры с мусоропроводами, собственные корпорации, небоскребы, кинотеатры, любящ[illegible] езду на машине и подстригание газонов косилкой. Но кроме этого, они любят компьютерные игры.

Рабочий день [illegible]ончился, и Флинстоун отправляется домой, чтобы насладиться отдыхом в кругу семьи или сыграть в кегли [illegible] приятелем Барни. Но дорога полна опасностей, таящихся в этом страшном техногенном мире.

В то же самое время Барни отправился в детский сад, чтобы забрать [illegible] своего приемного сына, но и тут не все [illegible] дети норовят сделать Барни какую-нибудь пакость или, на худой конец, укусит[illegible] за но[illegible].

Фред уже почти дома, но ему приходится вернуться в здание конторы, и тут выясняется, что единственный лифт не работает: выбило пробки. Чтобы включить лифт, нужно зажечь три лампочки. Каждую лампочку включают три кнопки, которые нужно нажать в опред[illegible] последовательности. Эти кнопки находятся на разных этажах и в разных комнатах. Правильность включения [illegible]ется по тем же лампочкам.

По окончании уровня вам [illegible]вится возможность передохнуть, расслабиться и заодно и улу[illegible] свое положение (увеличить количество жизней и continue). Для этого нужно остановить рулетку на одной из следующих на[illegible]

Fred's bowl-o-rama

[illegible] ред[illegible] [illegible] ли вам установ[illegible] [illegible] сводиться [illegible] Используйте джойстик для выбора энергии и цели шара и жмите на любую [illegible]

Pebble's memory game

Эта игра поможет вам натренировать свою память. [illegible] в определе[illegible] последовательности, которую нужно воспроизвести [illegible] при помощи джойстика.

Barney's wak-a-dino

[illegible] цель и ОГОНЬ!!! Охота [illegible] проверь[illegible] свою реакцию.

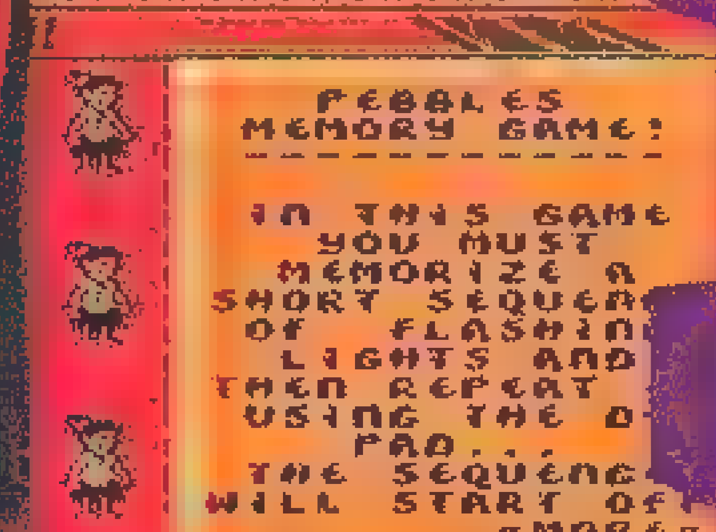
[illegible]m's cracks'n crosses

Старые-добрые [illegible]остики [illegible]. Сколько на[illegible] было убито в унылые осенние дни при помощи этого нех[illegible]ого времяпрепровождения. Бам-Бам составит вам жесткую конкуренцию [illegible]. Используя курсор, выберите место для крестика и поставьте его при помощи кнопок [illegible] B.

А что делать, если до конца уровня далеко, и хочется активно отдохнуть? Совет один – бей всех, кто попадется под руку (вернее, под ногу). Ведь из самых опасных и больших противников [illegible]но выбить монетку с буквой "G", которая дает право сыграть на одном из [illegible] автоматов, разбросанных по уровням. Встаньте напротив одного из них и жмите "B", после чего увидите название игры, в которую предстоит сыграть.

Dino invaders (напоминает Galaxian для Денди)

Нужно уничтожить всех динозавриков на экране, за уничтожение самого большого дается приз.



Dino dash (ну, вылитый PacMan)

Собирайте таблеточки и убегайте от врагов, большая таблетка меняет вас ролями.

Snake (теперь вы маленькая змейка с непомерным [illegible]етитом)

Собирайте сердечки, не врезайтесь в стены, колючки и собственный хвост [illegible] [illegible]рецептует [illegible]

Надеюсь, что прочитав эту статью, вы сделаете правильный выбор и решите купить этот замечательный картридж, в котором не одна, а целых [illegible] во[illegible] игр. Но хочу предостеречь вас от покупки китайской подделки, которая изменит вам при первой возможности. Кому [illegible] когда в любое время [illegible] [illegible]пить фирменный картридж в торговой [illegible] известнейшей и любимейшей среди поклонников компью[illegible] [illegible] фирмы на пятую [illegible] [illegible] ви[illegible] Лафл[illegible]

THE FLINTSTONES

Кто не видел фильма, поднять руки. Опустить руки. Хорошенько подумать. Еще раз спрашиваю: кто не видел фильма?..

Для начала надо сказать, что фирма LJN, с красивой радужной эмблемой, напоминающей семидесятые годы и фестивали молодежи и студентов, является на самом деле подразделением знаменитой Acclaim. Ну нельзя же на самом деле, чтобы все хорошие игры-боевики сделанные по одноименным фильмам, выпускались одной и той же фирмой! Нельзя. Для этого Acclaim и купила фирму LJN. В любом случае, акклаймовское качество игре гарантировано.

Теперь - сюжет. Амбал Шварценеггер на самом деле совсем не мощный мужик, а так, мелкий торговец компьютерами и оргтехникой. Ходит, стучится в двери и предлагает всем покупать у него всякие шреддеры. Он уже достал свою жену и дочь постоянными командировками во всякие далекие точки планеты, откуда всегда привозит никому не нужные сувениры. Достал их всех и его коллега, с которым он постоянно остается на работе допоздна, непонятно чем там занимаясь. Да и зовут-то его не Шварценеггер вовсе, а просто: Таскер. Гарри Таскер.

Ну, Таскер-то - он дома Таскер, а на работе он совсем не Таскер, а крутой суперсекретный агент подразделения "Омега". И коллега его, Гибсон, тоже вовсе не компьютерами торгует. И в последнее время оба они заняты нейтрализацией арабской террористической группировки "Кримсон Джихад", которая украла в Ка-

GAMEBOY

...сортир одного из отелей Нью-Йорка.

Но начинается все немного раньше - в снежной Швейцарии, где на приеме в посольстве одной из арабских стран Шварценеггер должен воткнуть жучок в компьютер с арабским программным обеспечением. На пути стоят толпы террористов, среди которых иногда встречаются замаски... ...е жители. Т... надо всех убить... ...ибсон ...ит снаружи в ...росто, но это ... Но, впро...

Итак, начинается все в швейцарском горном замке, где арабские террористы устроили прием. Таскера ...илировали маленьким модемом, который надо прицепить к вражескому компьютеру, чтобы коллеги из центра "Омега", сидящие в автобусе, смогли скачать с компьютера всю необходимую информацию. (Про себя отметим, хреновенькие хакеры в этом секторе "Омега" работают. Нормальные выкачали бы все, что нужно, не выходя из дома). Прежде чем войти в компьютерный зал, Таскеру необходимо найти электронный ключ, а открыв дверь, Таскер включит автоматическую охранную систему, так что давай, врубай этот эдакий... ...ем куда надо, и делай отсюда ноги, поскольк... ...ая мафи... ...ейца-рии. Гибсон, кроме ругани...

...ена безумными ...ими, по странному ...и у охраны пушка-...ромах, быстро дос... складные лыжи, и как припустит в безумный слалом! Йо-хо-хо! Где ждет Гибсон на автобусе, а мимо проносятся ...ходисты, которые не стреляют, но норовят засунуть тебя под гусеницы своих агрегатов.

Дальше действие разворачивается в одном из нью-... ...ермар... где ...ершени... ...ток ...есто то... ...б-... ...где его ждут тол-... ...ое действие разворачивается, разумеется, в сортире, где стреляют террористы и какает мирный стари... ...полно праздно-... ...очень ...я количество ...ика секретного ...к и во-... ...улемета-... ...Джихад"! Тас-... ...один участвуешь в этом ...бандитам пушки и бом-... ...деле, придется уничтожить это вооружение. Что поделаешь - главное, чтобы они не попали во вражеские руки. Впрочем, если хочешь, можешь где-нибудь слямзить пару гранат...

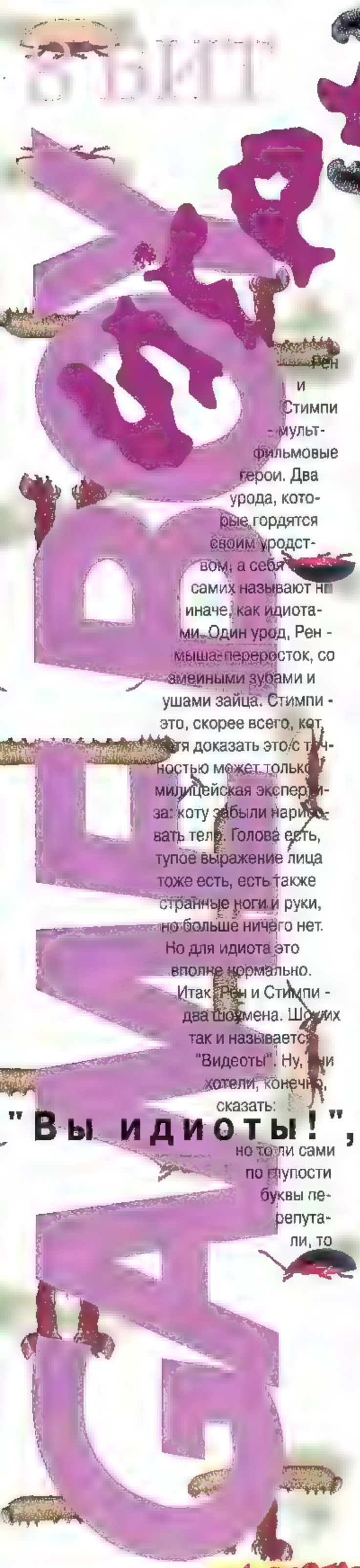
Наконец, Азиз, чувствуя, что... ...и спрятался в... ...типа "Харри-... ...в нашем, геймбоевом, варианте Таскеру придется сражаться на ногах за неимением достаточной... ...ти. Куда ...утащил его до... ...бомба? ...

Вот такие пироги.

...стрелялку, ...представля... ...ую бро-... ...Парка Юрского Периода... ...происходящие ...точно сверху... ...ные ар-... (кстати, здесь тоже можно...) ...сложно бывает... ...немно-... ...ме пистол... ...стати, к... ...узи" и гранаты.

...и, кроме того, в геймбоевой версии "Правдивой Лжи" отсутствуют мелодраматические перипетии, имевшиеся в фильме. Ну что поделаешь, на то он и боевик!

ВИДЕОТЫ



Рен и Стимпи - мультфильмовые герои. Два урода, которые гордятся своим уродством, а себя самих называют не иначе, как идиотами. Один урод, Рен - мыша-переросток, со змеиными зубами и ушами зайца. Стимпи - это, скорее всего, кот, хотя доказать это/с точностью может только милицейская экспертиза: коту забыли нарисовать тело. Голова есть, тупое выражение лица тоже есть, есть также странные ноги и руки, но больше ничего нет. Но для идиота это вполне нормально.

Итак, Рен и Стимпи - два шоумена. Шоу их так и называется "Видеоты". Ну, они хотели, конечно, сказать:

"Вы идиоты!",

но то ли сами по глупости буквы перепутали, то ли режиссер решил, что шоу с таким наглым названием никто смотреть не будет, и переименовал. В любом случае "видеот" - это своего рода видеоман-идиот. Бывают видеоманы-любители, а бывают видеоманы-идиоты - это такие, которых от телевизора вообще в жизнь не оттащишь. У них глаза еще обычно такие бывают, как у Рена, и уши тоже. Идиоты, одним словом.

В общем, двум видеоидиотам надоело видеть внутри телевизора и они решили выбраться наружу, покушать пиццу и подышать свежим воздухом. Но, так как они идиоты, выбраться оттуда они сами, естественно, не могут, посему им нужна твоя помощь. По секрету скажу, что, конечно, никуда [illegible]аться не собираются - уж больно они [illegible] идиоты, таких никто не выпустит, но режиссер придумал такую штуку, чтоб заработать кучу денег. Так что вообще можешь на это дело забить, и игрушку эту не покупать. Хотя, с другой стороны, хоть она и про идиотов, но сделали ее [illegible]вно неплохо...

В общем, такие дела. В игре [illegible] эпизода, имеющие порядковые номера один, два и восемь. Почему восемь?.. А черт их знает! Это я, наверно, заразился... Вообще-то в ней есть еще эпизоды - четыре, пять, шесть и семь, но они секретные и на них никто попасть не может. И кодов мы не знаем. Вернее, знаем, но не скажем. Ну, может, и скажем, но в конце этой заметки.

А пока - про три официальных уровня игры.

УРОВЕНЬ РАЗ!!! Название -

КТО КРИЧАЛ "КРЫСА!"?

Стимпи! Организовал! Шоу! Про! Мышь! И! Котов!

Идиот!

Мышью переодели Рена, конечно. Стимпи понаставил ему ловушек. Но перестарался. Ну он, как всегда, очень уж работу любит, идиот. Он наставил СТОЛЬКО мышеловок, насажал повсюду СТОЛЬКО котов, да к тому же еще поразливал повсюду масла! В общем, выбраться отсюда будет [illegible] проблематично. Но можно. Если очень [illegible] Рен очень хочет выбраться хочет на улицу и пиццы поесть, немало очень притом). Ну, в принципе, если ты ему правильно будешь помогать, он и выберется - прыгая с вазы на вазу, пользуясь толчковой силой телефона и вентилятора, а также раскачиваясь на стрелке часов. В итоге необходимо [illegible]ежать до мышиной ноги.

УРОВЕНЬ ДВА!!! Название

ИЗОБРЕТЕНИЕ СТИМПИ!

Глпгркх!

Стимпи очень огорчился по поводу того, что эдак нехорошо подствил своего идиотского друга. Ну и решил по такому случаю построить АППАРАТ - "Писташкот...". Нет. Черт, где этот чертеж? А? Ага, вот. Название аппарата... Да ладно, в общем, этот аппарат должен помочь Рену выбраться с первого уровня игры. Он уже выбрался?

Идиот!

Ну и ладно, что выбрался, тогда этот аппарат засунет его в следующий уровень... В общем, аппарат называется "Каска СЧАСТЬЯ!", но у Стимпи не хватает всех его [illegible]ставных частей. А что [illegible] счастья, у которой не хватает частей? Итак, задача Стимпи - бегая среди всевозможных странных штук, кипящих котлов, банок с реактивами и всяких прочих мрачных устройств, найти все необходимые запчасти Каски Счастья. Найдя деталь, Стимпи ее съедает. А потом, когда все собрано, он будет напяливать аппарат на голову несчастному другу.

УРОВЕНЬ ВОСЕМЬ!!!!!!!

Название -

"В АРМИИ..."

Рен напялил каску производства своего друга Стимпи... Вернее, не он напялил, а ему напялили...

БЛЭНЗГ!

"Рядовой Рен Идиот прибыл по Вашему распоряжению, твр[illegible]стршлтнант! Разрштьти!"

"Идите, идите",- вяло махнул рукой начальник. Вот же! И куда это занесло нашего славного идиота Рена? Об этом можно узнать, только пройдя пять потерянных эпизодов... А пройти их невозможно, [illegible] как они за[illegible]кречены. В любом случае, надо отсюда выбираться. Рен в армии, и даже не просто в армии, а на фронте. Вокруг вяло летают пули. Где-то гремят пушки. Кто-то стонет под ногами. Это трупы, не обращай на них внимание, им все теперь без разницы. Где-то там, в конце дороги, ждут свобода и довольство.

Эх вы, ноги! Эх вы, руки! Выносите же, однако! Вокруг - небритые мужики с "поцелуями Чениты" - черными такими штуковинами, которыми раковины прочищают. Они из них стреляют. Как? Неважно, важно от них во [illegible]ремя смыться... Враги затаились повсюду и таращатся безумными красными глазами. Красными? На "Гейм Бое"? Красными! Они ж видеоты!

Кстати, игра имеет классное звуковое сопровождение. Совершенно чумовые рокабилльные фоновые мотивчики. И периодические оцифрованные вопли типа "**Идиоты!**", а также что-то еще, что разобрать достаточно сложно - "Гейм Бой" это вам все-таки не музыкальный центр типа Ма[illegible]тобуки. Да и гр[illegible]ичего так, ве[illegible]... А вообще эта игра для серьезных панков. В смысле, для настоящих, а не прикидывающихся. Вот для них и скажем, что, к примеру, много всего ценного можно найти за занавесками. А как туда попасть - думай сам. А также полезно залезать в пушку - она тебя перебросит через массу препятствий. [illegible]ще, смешав несколько химикатов, можно получить [illegible]ывчатку... А с [illegible] вентилятора, часов и телефона можно **да-а-а-а-а-леко** прыгать.

И, наконец, СЕКРЕТНЫЕ УРОВНИ ИГРЫ!!!

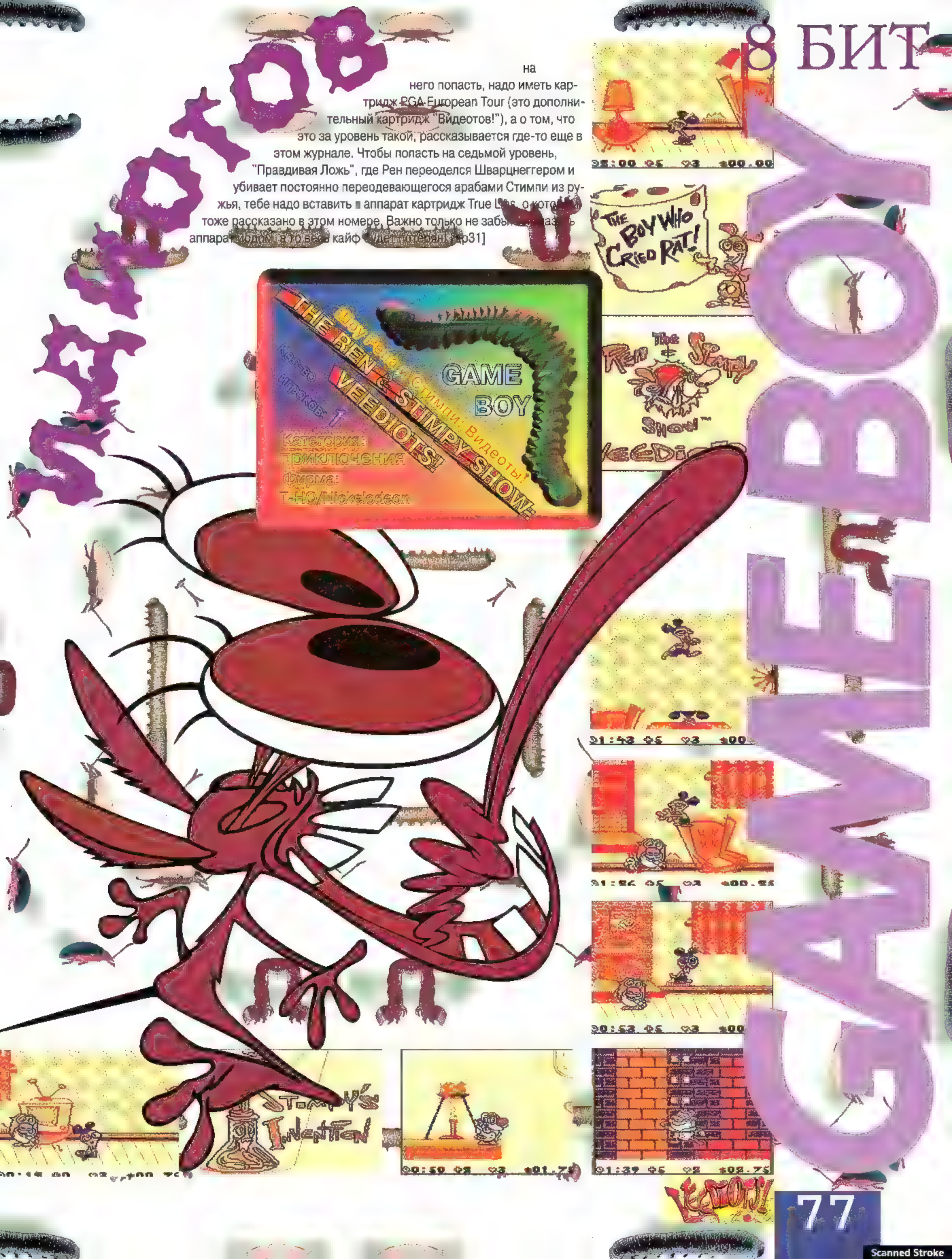
Чтобы на них попасть, надо совершить следующие действия (важно не перепутать последовательность):

1) выключить "Гейм Бой"
2) вынуть картридж
3) намазать заднюю часть аппарата йодом
4) взять другой картридж
5) воткнуть его куда положено
6) включить "Гейм Бой".

Так, пятый уровень игры - шоу типа "Гольф". Чтобы

Scanned Stroke

на него попасть, надо иметь картридж PGA European Tour (это дополнительный картридж "Видеотов!"), а о том, что это за уровень такой, рассказывается где-то еще в этом журнале. Чтобы попасть на седьмой уровень, "Правдивая Ложь", где Рен переоделся Шварцнеггером и убивает постоянно переодевающегося арабами Стимпи из ружья, тебе надо вставить в аппарат картридж True Lies, о котором тоже рассказано в этом номере. Важно только не забыть [illegible] аппарат [illegible], а то весь кайф [illegible] [стр31]



Scanned Stroke

ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА

До начала Олимпийских игр в Атланте осталось совсем не много времени. Наверное, власти уже выселили из города всех алкашей, бомжей, уголовников, фарцу, проститу...(то есть женщин нехорошего поведения). Красота! тишина! безопасность! Гуляй себе до двух ночи и играй в Game Boy у ярко освещенных витрин! Я даже могу подсказать, какая игрушка больше всего подходит для столь райского времяпрепровождения. Olympic Summer Games, фирмы - разработчика T+HQ (кроме Game Boy, есть и на Super Nintendo). Но это у них, в Америке. У нас эти картриджи для нинтендовских платформ появятся позже. Правда, уже есть неплохая заводная аркадная игрушка Track & Field, но лучше не играть в нее у наших освещенных витрин ... палаток (красоты и безопасности никто гарантировать не может)! Поэтому дома приведи бывалый Game Boy в боевую готовность, включи телевизор (лучше "Новости спорта"), разденься до спортивных трусов, выпей "Хорши", закуси "Твикс", а затем разыграй в своих Лужниках (то есть в квартире) альтернативные олимпийские игры по усеченной программе (только легкая атлетика) на призы родителей.

Честно говоря, во времена моей молодости каждая Олимпиада действительно была Событием. Во- первых, из-за того, что во времена бровеносца, заметных событий, кроме естественно, съездов КПСС, было негусто. Во- вторых, народ был еще искренний, простой, отзывчивый, не алчный. Одна известнейшая фигуристка (ныне живущая в США) во время исполнения гимна рыдала на пьедестале почета. И вместе с ней синхронно смахивала слезу вся страна... Теперь во время прослушивания заставки программы "Время" (наш новый гимн) заплачет разве только жуткий неврастеник. Среди спортсменов таковых нет. Нынче они весьма приуспели на ниве льготного растаможивания и суперoптового ввоза спиртного и сигарет, ездят на иномарках, мечтают выступать за зарубежный клуб и наизусть знают, сколько долларов стоит олимпийская медаль. А как показывает практика, когда много думаешь о "зелени" - настоящего золота не видать. Поэтому... забудь о деньгах, автомобилях, в течение часа соблюдай режим, сосредоточься только на спорте, рекордах, попытках, разбегах. Ты уже в кроссовках? Тогда врубай Track & Field! Здесь собраны соревнования по 11 видам спорта легкой атлетики. Ты сможешь соревноваться в одиночных дисциплинах (индивидуально или в поединках с приятелем), бить свои персональные рекорды. Или же принять вызов компьютера и доказать, кто из вас - настоящая атлетическая машина, скажем, в многоборье.

НА ЛАДОНИ

КАК НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ

Все Олимпиады начинаются с факела и зажжения Олимпийского огня. В этой игре начало иное. После надписи Konami появится экран Options. Выбери между "Видом спорта", "Чемпионатом" или "Поединком". "Вид спорта" позволяет выбирать любую конкретную спортивную дисциплину. "Чемпионат" организует соревнования по 11 видам спорта, своего рода многоборье. "Поединок" - позволяет [illegible] и выяснить, кто из вас двоих лучший спортсмен. Для того, чтобы сделать выбор, понятное дело, манипулируй Крестом Управления и кнопкой START.

УСЛОВИЯ ИГР

Про олимпийскую хартию сегодня говорить не будем. В Легкой Атлетике на Гейм Бое же, как правило, вам дается три попытки по 45 секунд на каждую. Всего одна попытка в следующих видах спорта: Бег на 100 метров, Бег с барьерами на 110 метров и заплыв на 100 метров вольным стилем. В стрельбе из лука вам дается шесть выстрелов с двух дистанций. Перед каждым видом спорта можно на экранной заставке подсмотреть, как использовать здесь Крест Управления, кнопки A и B, а также чему равен мировой рекорд и на сколько отстают от него твои лучшие результаты. Максимальное количество очков в каждом номере программы - 1.000.

В РЕЖИМЕ "ВИД СПОРТА" - ВЫ ПРОТИВ СЕБЯ

Это попытка побить свои рекорды. Когда появляется экран Event Select / [illegible] нажми на [illegible] Управления Up/Вверх или Down/Вниз, затем кнопку START. Если готов к соревнованию, жми кнопку A.

ЧЕМПИОНАТ: ПОСМОТРИМ, ИЗ ЧЕГО ВЫ СДЕЛАНЫ

В этом режиме будешь соревноваться

в 11 видах спорта по порядку. В беге и заплывах твоим спарринг - партнером будет компьютер. Перед каждым номером Event List/Список Номеров показывает все 11 номеров и высвечивает следующий номер. Нажми кнопку А, чтобы попасть в экран. Score screen/Экран счета покажет, как успешно проходит твое выступление. Нажми кнопку А и очки будут подсчитаны. В дальнейшем компьютер будет автоматически делать это. Нажми кнопку А, чтобы продолжить соревнование. Когда завершишь все 11 номеров, на Score screen/Экране счета будут автоматически подсчитаны все набранные тобой очки.

НЕТ НИЧЕГО ЛУЧШЕ, ЧЕМ ПОБОРОТЬ СВОЕГО ДРУГА

Между друзьями всегда существовало некое спортивное соперничество. Сейчас ты сможешь до- [illegible] оригинальным обра- [illegible] победил [illegible] как в можно [illegible] номеров программы, тот и сильнее. Напоминаю, что как и в большинстве реальных, диалоговых игр, для этого нужны два Game Boy, два картриджа Легкая Атлетика и один Game Link. После каждого вида спорта на своем экране можно будет увидеть, кто и как победил. Нажми кнопку А для высвечивания промежуточного положения победителя/проигравшего. При нажатии еще раз кнопки А сможешь продолжить соревнование.

ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ - ИНАЧЕ НЕ СКАЖЕШЬ

Бег на 100 метров.

Нужна только скорость и ничего больше. Когда услышишь свисток, ты будешь на стартовой полосе. Затем прозвучат команды "Приготовьтесь" и выстрел стартового пистолета. Чтобы бежать, непрерывно нажимай кнопки А или В. Крест Управления не используется. Если услышишь двойной выстрел, значит, фальстарт. Три ложных старта и дисквали- [illegible]

[illegible] в длину

Непрерывно нажи- [illegible] А [illegible] чтобы начать бежать, как можно быстрее. У фоловой линии управляй Крестом Управления в любом направлении [illegible] прыжка не достигнет желаемой точки, затем отпускай: самая большая точность, называемая мастерством! Если заступил или вообще не прыгнул, считай, сфолил.

Толкание ядра.

Нажми кнопку А или В для начала раскручивания ядра. Силометр (power meter) будет передвигаться к центру и назад по мере раскручивания. Нужно толкать ядро в момент, когда показатель силометра как можно ближе к центру. Чтобы выпустить ядро, нажми Крест Управления в любом направлении, затем держи его до тех пор, пока ядро окажется там, где ты хочешь, и лишь тогда отпускай. Если ядро улетит в ограду или за пределы круга, это считается фолом.

Бег с барьерами на 110 метров

Свисток означает, что ты - на стартовой полосе. По выстрелу стартового пистолета непрерывно нажимай кнопки А или В, чтобы бежать. Нажми Крест Управления в любом направлении, чтобы подпрыгивать над препятствиями. Сбивание барьера естественно снижает скорость и будет [illegible] очков.

Метание копья

Непрерывно нажимай кнопку А или В, чтобы начать бег между разделительными линиями. Большая скорость подразумевает более дальний бросок. Когда будешь совсем готов выпустить копье, нажми Крест Управления в любом направлении и держи, пока не получишь требуемый угол броска. Отпустить кнопку в нужный момент - большое искусство! Не проходи мимо фоловой линии, иначе судьи-демоны дисквалифицируют.

Штанга

Как она попала в легкую атлетику - одному Кубертену известно. А он уже умер. Поэтому, лучше над этим вопросом не задумываться. Сначала нажми Крест Управления Up/Вверх для загрузки веса (100кг - минимум, можно менять вес для каждого подхода). Затем нажми кнопку А, услышав ОК, начинай. Здесь дается три подхода. И каждый раз ты должен непрерывно нажимать кнопки А или В, чтобы удерживать риску мощности в пределах указанных стрелками! Не набрав достаточной силы, ты обязательно сбросишь вес (на ногу), что считается фолом.

Стрельба из лука

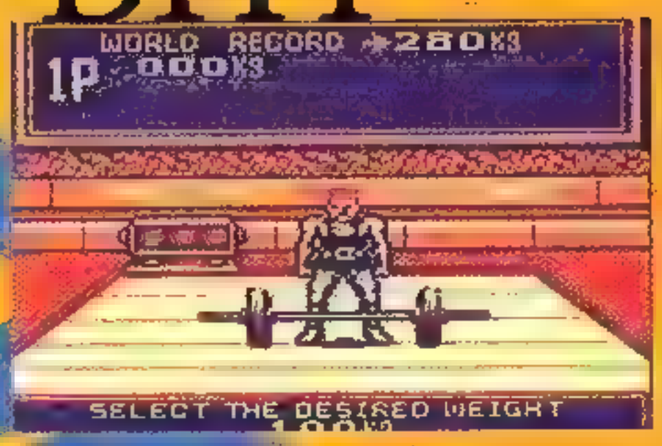
Интеллектуальный вид спорта (на Гейм Бое). Сначала проверь расстояние и силу ветра. При помощи Креста Управления Up/Вверх, Down/Вниз, Left/Влево и Right/Вправо и кнопок А или В установи критерии. Затем нажми кнопку А или В, чтобы выбрать силу. Отпусти кнопку, когда хочешь выпустить стрелу. У тебя будет по три подхода на дистанции 30 и 70 метров. (Намек: при 70 метрах большое значение имеют угол и ветер. Так что действуй соответствующим образом).

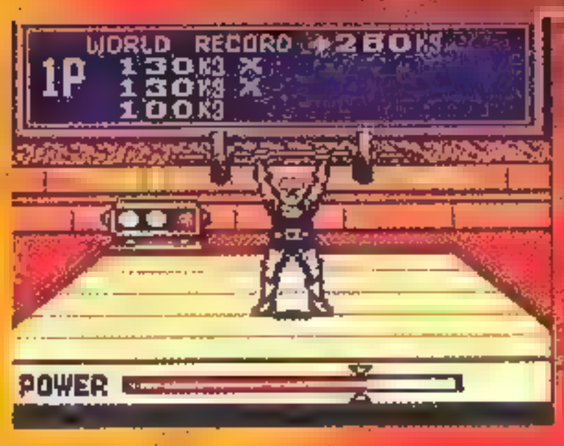
Тройной прыжок

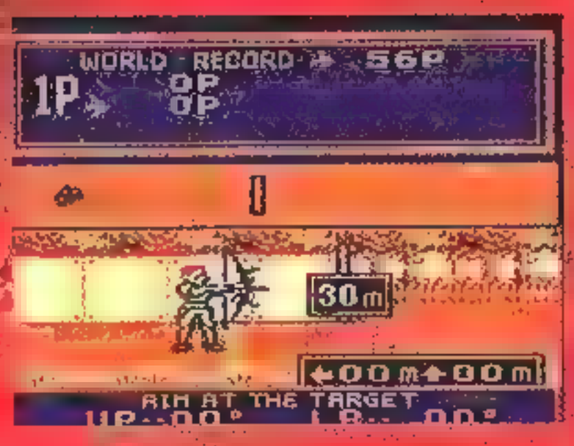
Непрерывно теребй кнопку А или В, чтобы начать бег к фоловой линии. Нажми Крест Управления в любом направлении, чтобы сделать любой из трех прыжков, и удерживай ее, пока не получишь желаемого угла прыжка. Прыжок

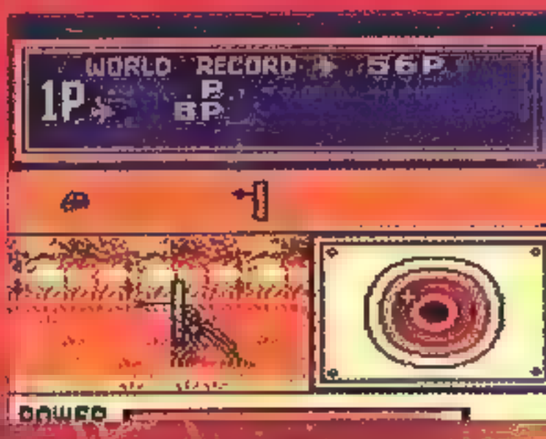
Scanned Stroke

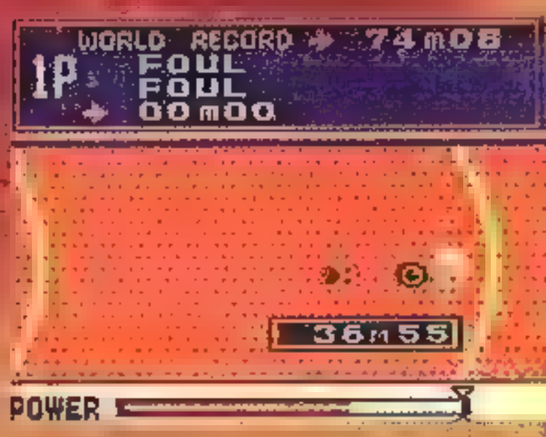
8 БИТ

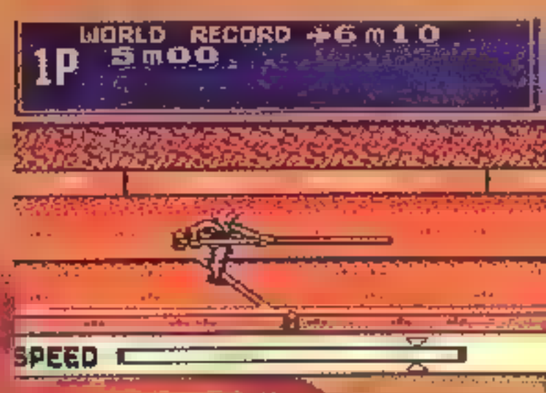


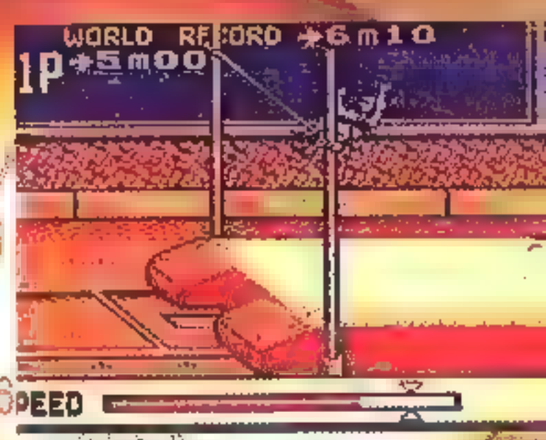












после фоловой линии - дисквалификация.

Плавание

Как и в беге, свисток означает, что ты - у стартовой полосы. Прыжок в воду до выстрела - фол. После третьего фола -... непрерывно нажимай кнопку A или B, чтобы плыть. Нажимай быстрее ■ тогда будешь плыть быстрее. Больше работаешь - лучше живешь! Партия - наш рулевой! Рулевой Обоза - Иван Демидов. Когда Иван увидел отметку дыхания, то сразу нажал Крест Управления. Вроде как вдохнул. Вот он какой! Поворот на 50 метрах производится автоматически.

Метание диска

Непрерывно нажимай кнопку A или B для начала вращения. После 1,5 оборота с помощью Креста Управления отправь диск в свободный полет. Трезвый расчет пошлет вращающийся диск в правильном направлении на хорошее расстояние. Получить фол можно в трех случаях: если вращаешь диск более 1,5 оборота, если выкидываешь его за круг или в ограждение.

Прыжок с шестом

Установи желаемую высоту при нажатии Креста Управления Up/ Вверх или Down/Вниз. Самый низкий уровень - 5 метров. Можешь поднять или опустить планку после каждого удачного подхода, но опустить планку, если не смог преодолеть установленную высоту, -нини! Сначала беги к яме, непрерывно нажимая кнопку A или B. Нажми Крест Управления в любом направлении, чтобы установить шест в яму, ■ удерживай, пока не достигнешь планки. Освободи Крест Управления, когда захочешь отпустить шест. Отказ от установки шеста ■ яму или задевание планки является фолом.

Еще несколько слов об игрушке.

При родителях играть не стоит. Во-первых, не поймут. Во-вторых, специфика не играет на имидж Гейм Боя. Поясню мысль. Есть ролевые игрушки, которые родители просто обожают. Они ходят на цыпочках и шепотом разговаривают между собой: "Мой пусик так учит английский! Мой зайчик так пополняет словарный запас!" Когда "предки" услышат, что ты долбишь по кнопкам Гейм Боя, как дятел, во время бега ■ 100 м или плаванья (иного способа увеличить скорость нет), то вряд ли их это вдохновит на покупку нового картриджа для тебя. Отрицательные эмоции.

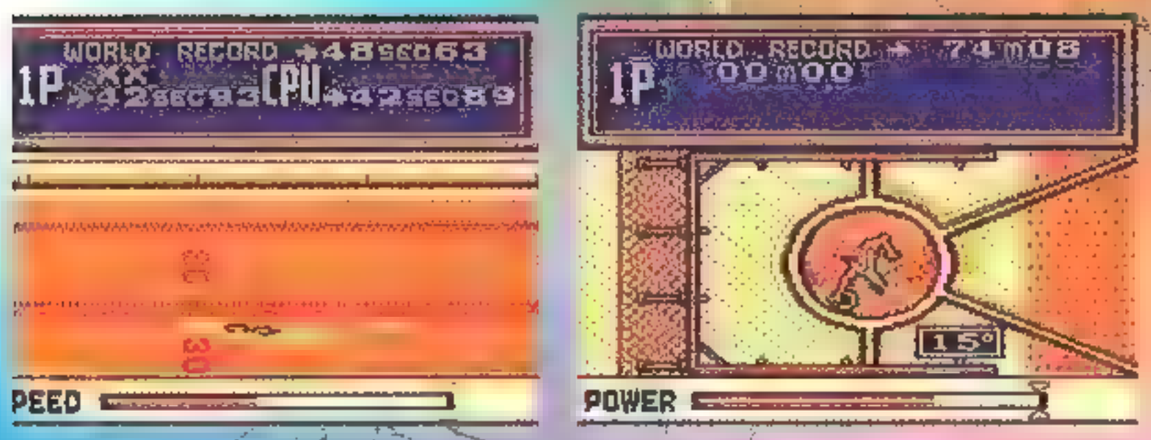
Не только специфический способ достижения скорости ("долбежка", "морзянка"), после которого могут мозоли появиться. Виды спорта подкачали. По большому счету, ядро смахивает на диск, плаванье построено по принципу бега (или наоборот) и так далее. Жаль, что участники из 32 стран лишь в Olympic Summer Games появляются, очень хотелось кого-нибудь "сделать"! И главное. Когда-то я тоже занимался спортом, бегал на стадионе "Авангард" в Измайловском парке. Рядом занимались десятиборцы. Мы их называли просто: "лоси". Вся прелесть этой экзотической разновидности спорта - в отсутствии права на ошибку. Провалил какую - нибудь дисциплину: куку-привет!

Ребята из "Конами" дают каждому море шансов исправиться в следующем по порядку виде многоборья и просто портят игрушку! "Подумаешь!- скажешь ты, прыгнув в длину на 1 см,- в плаваньи наверстаю!" И ведь наверстаешь! И будешь снисходительно относиться к каждой попытке, вместо того, чтобы мандражировать на старте.

Положительные эмоции:

Азартная игра. Нет ничего интереснее, чем побить свой реальный результат, установить рекорд! Здесь есть все: и виды спорта, требующие долбительных навыков (бег, плаванье), и дисциплины "умственные", которые покорятся с тридцатой попытки. Какой тонкий расчет требуется, чтобы зафинделить копье близко к отметке мирового рекорда и не сигануть тройным туда, куда туристы не ходили! Да такую радость Бубка не испытывал, когда у тебя впервые получится взять 5 м 4 см! Мне больше всего по кайфу многоборье. Когда, наконец, после дня игры я набрал очки во всех видах спорта, перестал проваливать штангу и шест, то набрал в многоборье целых 6332 очка! Наверное, не самый сильный результат, но он позволил мне записаться на престижном шестом месте. Кто бы ни играл потом, каких бы успехов ни достигал в одном, двух, трех видах спорта, ему не удавалось опередить меня в многоборье. Может, у тебя получится?

Scanned Stroke



Олимпийской раздевалке

Что главное в спорте? Философский вопрос. Кто-то любит его за красоту и изящество. Как ревут трибуны, когда любимая команда забивает не просто гол, а гол- красавец! С другой стороны, многие считают главным в спорте результат и говорят, что красивый гол - это, конечно, хорошо, но лучше победа и пусть будут все голы - уродцы.

Олимпийские игры случаются раз в четыре года. Цена олимпийской медали предельно велика. И давайте посмотрим правде в глаза: только великие спортсмены и великие команды имеют наглость не просто победить на Олимпиаде, а победить красиво!

При обсуждении соревновательных игрушек мы единодушно обнаружили, что видимо, для их разработчиков на Олимпиаде главное - результат. Конечно, все без исключения игры - это

спорт, борьба, искреннее довольство!

Трудно припомнить, чтобы какой - либо картридж вызывал у наших экспертов такой накал страстей продолжительностью 10 - 12 часов игры "нон стоп". То есть с этой стороны - только плюсы.

Что же касается зрелищности, технических возможностей, приемов, примочек - то на лицо полное равнодушие разработчиков к изнанке игр. Обидно, 1996 год на дворе все - таки!

По этой самой причине мы не смогли выделить в олимпийской программме ни одну из платформ. Первое место (и приз надежд) отдан картрниджу на подходе - OLYMPIC SUMMER GAMES для Супер Нинтендо. 10 видов спорта (даже стрельба по тарелочкам!), 32 страны - участницы, индивидуальная и командная борьба, олимпийские записи (что-то типа статистики), реальное соперничество, 1-8 играющих, и главное -"свежачок"! [од06]

До встречи в олимпийской Атланте!

Scanned Stroke

Пресс конференция

Вопрос: *Скажите пожалуйста, как по упаковке картриджа для Супер Нинтендо или по инструкции к нему можно определить, что игра создана японскими программистами. (Другими словами, как отличить подделку от настоящего картриджа)*

Ответ: В первую очередь подлинность можно отличить по качеству полиграфии коробки и книжечки-описания.(Коробки "косых" картриджей часто имеют нестандартную вытянутую форму). Книжечка-описание, кстати, обязательно должна присутствовать в фирменном картридже. Частенько в подлинных картриджах вложены красочные рекламные постеры (которые могут украсить стену твоего туалета). Обрати внимание на то, что на коробке и книжечке должны находиться названия фирм-производителей и их адреса. Также признаком "фирмы" является наличие неприметной беленькой книжечки-инструкции. Сам картридж должен иметь на поверхности выдавленный логотип Nintendo и надпись Made in Japan. Также на обратной стороне правила пользования на нескольких языках должны быть не выплавлены на пластмассе, а обязательно написаны на приклеенном стикере. В корпусе картриджа ничего не должно трястись или греметь. Стикер с названием игры и картинкой на передней стороне картриджа должен быть наклеен ровно и полностью совпадать с рисунком на коробке и книжечке-описании. Картридж должен быть в полиэтиленовом пакете и вложен во внутреннюю картонную коробку белого цвета. Также следует отметить, что картридж с встроенным FX-чипом пока подделать не удавалось. Так что такие игры как: Yoshi's Island, Doom, Stunt Race, Vortex, Starwing (Starfox) гарантированно не могут быть "неродными". А чтобы быть уверенным в том, что покупаешь фирменный японский картридж, лучше всего это делать в торговой сети Dendy. Осечки не будет!

Вопрос: *Опять в субботу не вышла передача "Мир Денди"...*

Ответ: К сожалению, тринадцатый выпуск программы "Мир Денди" оказался несчастливым. Директор телеканала А.Мисан и новый худрук Ю.Николаев решили пересмотреть эфирную сетку. Престижное время (суббота, вечер) у программы реквизировали, даже не известив до выхода программы. Предложили естественно, худшее. Мы отказались. Переговоры продолжаются. Следите за программой передач.

Вопрос: *Что выбрать: приставку или мульти-медиа компьютер? Стоит ли видеоприставку персональный компьютер?*

Ответ: В мире компьютерных игр эти вопрос "Что выбрать: приставку или мульти-медиа компьютер?" стоит со всей остротой. Если приставка, то какая, если компьютер, то чей? Что купить винт покруче или CD-Rom побыстрее.

Не дураки же американцы, которые покупают себе полноценный компьютер, а отпрыску видеоприставку. Умудренные опытом американские отцы знают, как неприятно, когда вдруг файлы начинают исчезать. Или приходишь домой, а винчестер "случайно" по себе отформатировался и т... девственно чист. Хорошо, если база данных продублирована работе, а если компьютер стоит только дома, который по совместительству является папиным офисом (не надейесь на пароли - не помо... кет). Сколько нервов, скандалов в семье, обид любимых чад. Сердце кровью обливается. И ребенка жалко и программы.

Видеоприставка в таких случаях является идеальным выходом из положения. К тому же картриджам не нужно дополнительной оперативной памяти, освобождения места на винте, которого, к слову всегда не хватает. Видеоигра никогда не зависнет, не оставит после себя ненужных файлов.

Еще одна ситуация. Вы или отпрыск застряли на особо сложном уровне и дальше никак. Кто нас в сердцах не швырял мышь и не гладил клавиатуру кулаком, вспоминая разные нежные слова. А он (мыша с клавкой) совершенно к тому не приспособлены. В отличие от приставок с ударопрочным корпусом и джойстиком, способными выдержать большие "стрессовые" нагрузки.

И потом, господа Игроки, вспомните о комфорте. Провели весь день на работе, склонившись над бумагами, или намотавшись по городу, а после этого изволь на стульчик и лицом в экран. Негоже. Сядьте в кресло, расслабьтесь, посмотрите в экран телевизора наш сеанс начался... Стоп, увлекся - кашпировщина какая-то. Но по сути верно. Тело удобно расположилось в кресле, большой экран телевизора (не исключено, что со стереозвуком) пальцы сами легли на кнопки джойстика. Отдых одним словом.

Убедил? Но и сделав выбор в пользу видеоприставок Вы, оказываетесь на перепутье: 8 или 16 бит, Mega Drive или Super Nintendo. Читайте наш журнал и решайте сами.

Вопрос: *Какие газеты и журналы (кроме чисто видеоигровых, типа"Dendy - Новая Реальность") публикуют материалы о новых картриджах? Есть ли телепрограммы о видеографах или "Мир Денди" - единственная на СНГ?*

Ответ: Многие издания "держат нос по ветру" и публикуют описания компьютерных игр. В основном, это описания игрушек для PC или для относительно новых 32-биток, доля которых в общей массе мизерна. Для многомиллионной армии владельцев картриджных платформ постоянно публикуют материалы следущие издания: газеты "Вечерняя Москва", "Подмосковье", "Томикс" (Владимир), "Тверская неделя" (Тверь), АиФ (Ульяновск), журналы "Медведь", "Мир развлечений" и другие.

Что касается телевидения, то нам известно о существовании постоянно выходящих программ о видеоиграх в гг. Киеве, Санкт - Петербурге, Казани ("Бонус"), Красноярске ("Мир Денди"), Ульяновске ("Мир Денди"), Чебоксарах ("ТелеДиджей 2"), Нижнем Новгороде.

Scanned Stroke

...про Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Мой братишка очень мал,
Даже грамоты не знал,
Я купил ему журнал,
Вслух журнал ему читал.
Был журналом он пленен,
Позабыл еду и сон,
С этих самых вот времен
Не по возрасту умен
Стал братишка - это крайность,
Проявляет гениальность,
Любит "Новую Реальность",
И читает только Вас!

...про ДАНКИ КОНГ

Я играю в "Данки Конга"
День, неделю, месяц, год:
Остроумно! Мило! Тонко!
Снизу-вверх, назад-вперед.
Это вам не чунга-чанга,
Не скакалка, не пинг-понг,
А крутая обезьянка
По прозванью Данки Конг!
Каждый день в нее рубился
Я часов до десяти
Лишь тогда остановился,
Когда начал хвост расти.

...про ведущего теле-программы "Мир Денди"

Это кто глядит с экрана
На канале МТК?
Он похож на капитана,
Он похож на игрока,
Он похож на Данки Конга,
Что за гений всех времен?
Отойди, браток, ■ сторонку.
Уж не Фурман ли Семен?
Да, конечно, это Сеня -
Новый виртуальный гений!

...про Бэтмена

Известно: козы любят клевер,
А я люблю тебя Forever
Еще когда ты возвращался,
Тобой я жутко восхищался.
Когда ты с Робином дружил,
Тобой ■ страшно дорожил.
О Бэтмен! Видео-герой,
Свое мне личико открой.
P.S. : как жаль, идут тебе на смену
Герои типа Бугермена.

Тема Темный из Москвы.

...про фирменные магазины Dendy

Мимо проскакали
Серой скуки дни.
Встань, забудь печали -
В Денди загляни!

Пусть тебя покинут
Мрачность и тоска,
И границы сгинут
Узкого мирка!

Позабудь тревоги,
Мелочи забудь,
И пускай же ноги
Держат ■ Денди путь!

Дверь открой быстрее,
В новый мир войди.
Торопись! Скорее!
Радость впереди!

Москва, Татьяна Константинова

Scanned Stroke

Я Вам

[illegible] мой друг дал мне свою [illegible] Game [illegible], которую подарили ему [illegible] на [illegible] рождения. Я пошел купаться на пруд и [illegible] игру с собой. [illegible] положил на [illegible] скатилась по крутому обрыву и утонула. [illegible] Поэтому [illegible], чтобы [illegible] подарили мне новую игру [illegible].

Башкирия,
Сафиканов Б.

Дело вот в чем. У [illegible] сестры [illegible] день рождения и я хотел сделать подарок. Я обещал ей купить игровую приставку. [illegible] пошел в магазин, купил и вышел. Спускаясь по лестнице, я поскользнулся и разбил приставку вдребезги. Родители не знают об этом, а сестра все еще надеется на подарок. Я вас прошу прислать мне приставку.

Челябинская обл.,
Галимов Э.

У меня [illegible] приставка Super Nintendo. Но [illegible] началась война [illegible] лишились приставки. Чеченцы выбили дверь [illegible] злобных [illegible] расстреляли аппаратуру.

Ставропольский край,
Женя.

Вышлите [illegible] кассету для Dendy [illegible] Кошка [illegible].

г. Троицк,
Осипова О.

[illegible] зовут [illegible]. Мне скоро будет 14. У меня есть трехцветная морская свинка, сестра, приставка SNES и картриджи.

Россия,
Леня Сердцев.

Расскажите, пожалуйста, [illegible] обозначает, когда проигрываешь [illegible]

Пермская обл.,
Новокрещенных Н.

Вышлите [illegible] эту игру, и я [illegible] рассчитаюсь.

Курганская [illegible],
Яковлев [illegible]

Я имею приставку, она похожа на Nintendo, по крайней мере на упаковке оно изображено. Молю бога, чтобы моя приставка оказалась Super Nintendo.

Челябинская обл.,
Аликулов [illegible]

Расскажите, как в Мортал Комбат сделать [illegible] кровь и поподробнее, что нужно ставить вместо, чтобы что-нибудь было.

Зеленоград,
Канский А.

Я думаю, что [illegible] в игре [illegible] более [illegible] создания атмосферы дикого запада.

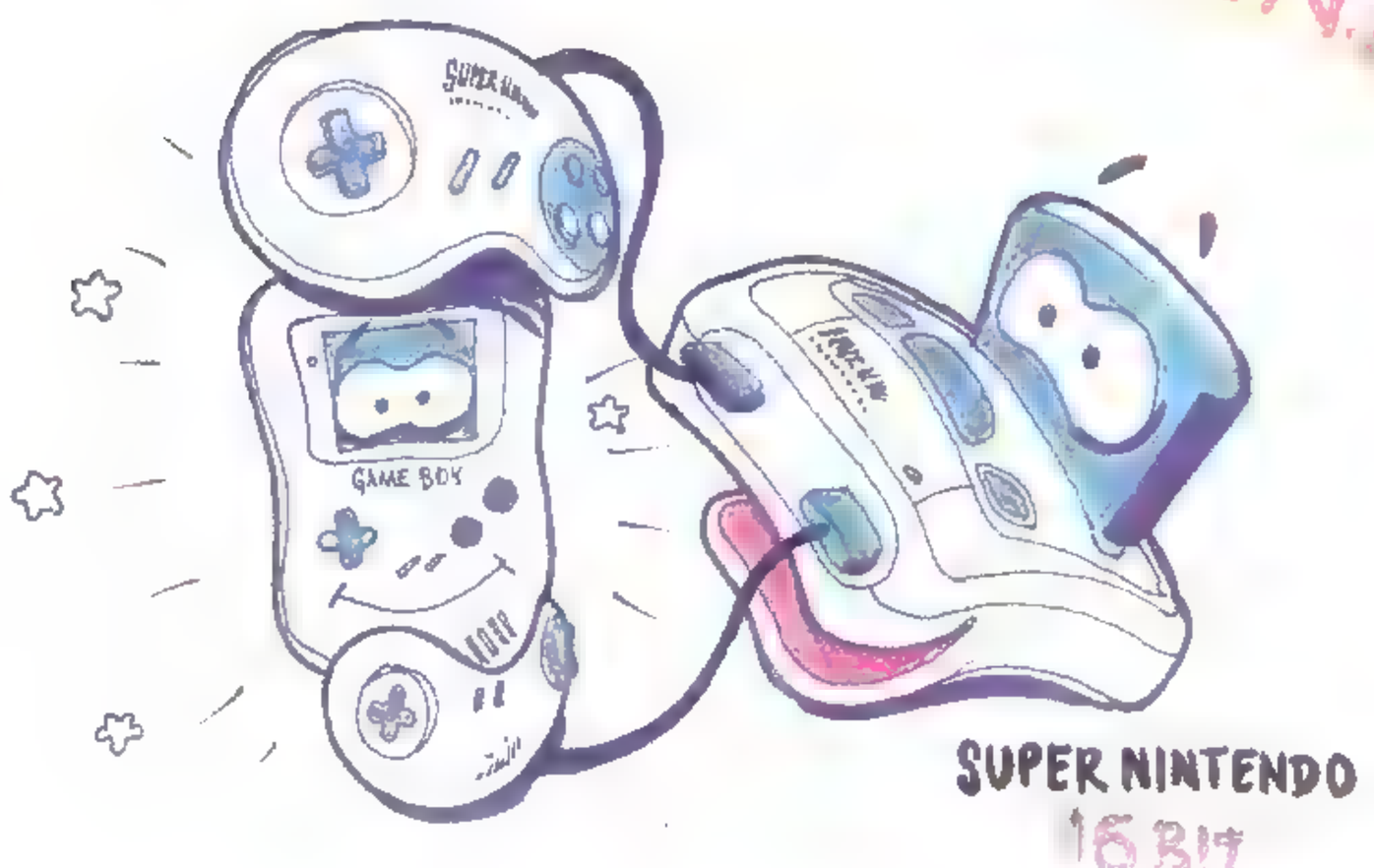
Московская обл.,
Молодцов Д.

Вам как писать: как Достоевский или как Толстой?

Москва,
Ольга.

Талантливый (на наш взгляд) самодеятельный художник Богданов В.Г. из Якутска продолжает радовать редакцию своими монументальными полотнами. На этот раз тема его произведения: настоящее и будущее видеоигр.

ВОЛШЕБНИК



Чемпионат по "Киллер Инстинкт", проведенный фирмой Dendy в марте-апреле, вызвал всплеск эмоций у видеогеймеров. Результаты чемпионата, яркие моменты баталий, ключевые эпизоды витали еще долго со смаком обсуждались фанатами. И естественно, это отразилось на нашей почте.
За период подготовки этого номера к нам в редакцию поступило множество писем со стихами про "Киллер Инстинкт". Мы не смогли остаться равнодушными и, нарушив традиции, сделали специальный, увеличенный выпуск "Щас спою". А чтобы разбавить поэзию прозой, поместили на этих же страницах некоторые секретные комбинации к игре. В итоге получился некий коктейль, состоящий из "Диггера" и присланных вами произведений.

Щас спою

"ИНСТИНКТ УБИЙЦЫ"

(поэма)

Инстинкт Убийцы круче основного
В этом и есть вся соль
И от удара на экране
Ты действительно чувствуешь боль

Непобедимый Айдол машет
Дубиною как бейсболист
Ты не зовешь на помощь папу
И не дрожишь как лист

Коль ты за Спайнала играешь
Так проведи подкат
Удару твоего меча
Не будет Айдол рад

В награду снимут скелета в кино
И фильме 'Сухой как кость'
Игра дает тебе разрядку
Уходят печаль и злость

Синдер пламенем летает
Через весь экран
Вон, смотри как хлещет кровь
Не счесть у Айдола ран

Риптор хищный ревет от боли
Режет когтями и бьет хвостом
Если бьешся ты за Орхид
Тогда лупи его шестом

Давай же, представительница флоры
Тебе не нужен лом
Ты ж прирожденная убийца
А не девушка с веслом

Зеленой отрыжкой Айдол
Сабревульфа свалил с ног
Не спасла когтистая лапа
И панадол не помог

Зеленого этого гада
Победить вроде бы ерунда
Парнокопытных однако
Трудно одолеть иногда

Ти Джей Комбо в рваной майке
Мощный удар провел
Не узнает теперь вождь Гром
Как погиб его брат Орел

Фулгор танцует словно в балете
Кибернетическое фуэте
Эй, кто этой ржавой банке
Преподаст урок карате

Глациус тут гость особый
Из космоса он прилетел
И уже много мастеров
Оставил не у дел

Тебе нужно ему помочь
На свою планету вернуться
И на экране сейчас
Снова бойцы сойдутся

Ягго спустился с Гималаев
Он знаменитый мастер боя
В нем обитает тигра дух
И никак не дает покоя

Убей двухголового монстра
Почуствуй силу в себе
И как ни банально это звучит
Воспитаешь характер в себе

Устало опускаешь джойстик
Сил уже больше нет
Как ни стараются боссы Ультратеха
Победит добро и свет

И пусть сегодня не получилось
Пусть болит голова
Попробуй еще раз -
Участь геймера такова

P.S. Сгинул в бездне враг
И схватка позади
А титры предлагают
На 'хард' переходи

Москва, Салынин Дмитрий, 20 лет
Счастливый обладатель Killer Instinct

Про "КИЛЛЕР ИНСТИНКТ"

В семье у нас сплошная драма:
'Киллер Инстинкт' купила мама,
И картридж черный, как чума,
Семейство наше свел с ума.

Он папашу, приличного дилера
Превратил в настоящего Киллера;
Тот по улице бегал с топориком
И подрался с одним алкоголиком.

Дядя Боря попал в положение,
Сделать Орхид хотел предложение,
Но ответила Орхид отказом:
Пять зубов ему выбила разом.

Оба дедушки к джойстикам рвутся
'Коммунисты, - кричат, - не сдаются!'
'В бой за Сталина!', 'Синдер капут!'.
Нам с братишкой играть не дают.

Даже бабушка бросила спицы,
С Ти Джей Комбо хотела сразиться.
'Он мужик, - говорит, - симпатичный,
И удар у него преотличный'.

Пять недель мы друг с дружкою бились
И к 'Нинтенде' в слезах обратились:
'Сделай, милая, нам одолжение...
Выпускай поскорей продолжение!'

Москва, Тема Темный.

ДИГГЕР

Sabrewolf
1: 3 раза назад - B
2: назад - вперед - вперед - Y
3: вперед - вперед - L (H)
Ultra: вперед - назад - R
13 ударов: назад - вперед - L - Y - назад - Y - B

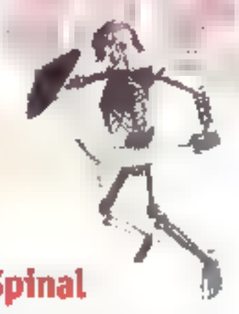
Fulgore
1: назад - вниз - вперед - A
2: вперед - вниз - назад - X
3: назад - вниз - вперед - B (H)
Ultra: вперед - вниз - вперед - L
13 ударов: назад - вперед - A - A - вперед - вниз - назад - A - вперед - вниз - вперед - L (Y или X)

Cinder
1: 3 раза назад - Y
2: вниз - вперед - R
3: 3 раза назад - A (H)
Ultra: вперед - вперед - X

Jago
1: назад - вперед - вперед - L
2: назад - назад - вперед - вперед - Y
3: вперед - вниз - назад - B (H)
Ultra: вперед - вниз - назад - R
13 ударов: вперед - вниз - назад - A - B - вперед - вниз - назад - X - B - вперед - вниз - вперед - X

Glacius
1: назад - вниз - вперед - Y
2: 3 раза назад - A
3: вперед - вниз - назад - B (H)
Ultra: назад - вперед - X
13 ударов: назад - вперед - X - назад -Y - вниз - вперед - X

T.J.Combo
1: назад - вперед - вперед - Y
2: назад - вниз - вперед - A
3: 3 раза вниз - L (H)
Ultra: вперед - назад - X
12 ударов: назад - вперед - L - L - назад - L - L



Spinal
1: 3 раза назад - B
2: назад - назад - вперед - R
3: назад - вниз - вперед - A (H)
Ultra: вниз - вперед - X
13 ударов: вперед - вперед - X - Y - назад - Y - вперед - X

Chief Thunder
1: назад - вниз - вперед - X
2: вперед - вниз - назад - A
3: вперед - вниз - назад - Y (H)
Ultra: назад - вперед - L
16 ударов: назад - вперед - X - назад - A - вперед - Y - назад - A - вперед - Y - вниз - вперед - Y

B.Orchid
1: вниз - вперед - назад - R - A
2: назад - назад - вперед - вперед - L
3: вперед - вниз - назад - B (H)
Ultra: назад - вперед - Y
22 удара: назад - вперед - A - L - назад - вперед- A - L - назад - вперед - L - вперед - вниз - назад - X

Riptor
1: назад - вниз - вперед - Y
2: назад - назад - B
3: вперед - вперед - назад - A
4: вниз - вперед - вперед - X (H)
Ultra: назад - вперед - R
12 ударов: назад - вперед - Y- [redacted] - назад - R - B - вперед - A

Примечания:
После названия персонажа под номерами идут фаталити. Буква H в скобках за комбинацией означает хумилейшн. В сериях выделенные кнопки означают, что их нужно задерживать. Если комбинация не срабатывает попробуйте нажать связывающие кнопки в сериях по несколько раз (например, у Спайнала кнопку Y первый раз нажать три раза).

ЗАРОДЫШ

Секреты могут не работать на неоригинальных продуктах, в т.ч. купленых не в торговой сети Dendy

Scanned Stroke

SUPER NINTENDO

1. Vortex
Пароли:
YFGJW
RWXVP
DHNLC
BGVRG
JNBTX
XLQMB

2. ActRaiser 2
Секретный пароль:
Для получения 38 жизней и попадания на последнюю стадию введи пароль:
MFMJ TVSY FVPX

3. Aladdin
Пароли:
GMAS
JMPG
GJAM
MAGP
PJSP
JPAJ
APMS

4. Bubsy
Пароли:
1 JSSCTS
2 CKBGMM
3 SCTWMN
4 MKBRLN
5 LBLNRD
6 JMDKRK
7 STGRTN
8 SBBSHC
9 DBKRRB
10 MSFCTS
11 KMGRBS
12 SLJMBG
13 TGRTVN
14 CCLDSL
15 BTCLMB
16 STCJDH

5. Choplifter III
Пароли уровней для Easy:
01. QLVDMRP
02. BCCMQWT
03. PPNLXZW
04. SHNLNTS
05. JMSHLPR
06. MRKMYNR
07. TCMLLRF
08. CDGGBVN
09. MRXZVXL
10. THRSHPS
11. GDNSSGC
12. WHTDFFN
13. WHYSTSW
14. GRMSCTT
15. RTHKKRS

6. Daffy Duck: The Marvin Missions
50 жизней.
1. Включить приставку.
2. Дождаться экрана с надписью: "Where there's duck there's fire"
3. Нажать: Влево, Влево, Вправо, Вправо, Вверх, Вниз, Y, A, B, X.
4. Если код сработал, услышишь звуковой сигнал.

7. Desert Strike
Пароли
1: начало игры
2: KZ2QL8B
3: 432LWKQ
4: 48PPF8H
Последний экран:
R9SC9M2

MEGA DRIVE

1. Zombies Ate My Neighbors
Пароли некоторых уровней:
4. QYZT
8. SBRZ
12. RCFL
16. MMLW
20. BQBT
24. RLNW
28. RNKD
32. QDHL
36. MKVD
40. MZPL
44. BNYZ

2. Another World
Пароли:

Уровень	Код	Уровень	Код
1	LDKD	9	DDRX
2	HTDC	10	HRTB
3	CLLD	11	BRTD
4	LBKG	12	TFBB

3. Bubsy
Пароли:

Уровень	Код	Уровень	Код
1	JSSCTS	9	DBKRRB
2	CKBGMM	10	MSFCTS
3	SCTWMN	11	KMGRBS
4	MKBRLN	12	SLJMBG
5	LBLNRD	13	TGRTVN

4. Indiana Jones and The Last Crusade
Пропуск уровня:
Когда появится лого LucasFilm нажми: A, B, C, B, C, A, C, A, B. Если сработало, то попадёшь на экран выбора уровня.

5. Jungle Strike
Секретный пароль:
Если введешь пароль 3NSH3N6MHJK то начнешь игру с четырьмя жизнями и сможешь выбрать любого второго пилота, включая Дикого Билла.

6. LHX Attack Chopper
Секретный пароль:
Введи: CAIA R4G - попадешь на последнюю миссию.

7. Road Rash
Море денег:
Для получения $31,000,000 введи пароль:
010BO 01DB5 UQP06 37UN9

GAME BOY

1. Batman Returns
Пароли:
Level 1.2: 1996 14 BBBB 61
Level 2.2: 1998 14 BBBB 81
Level 3.2: 199B 14 BBBB 17
Level 4.2: 199Y 14 BBBB 14
Level 5.2: 1991 14 BBBB 66
Level 6.2: 1993 14 BBBB 64

2. Bucky O'Hare
Пароли:
Blinky comes back: 5NJZJ
Deadeye is saved: M7K2J
Jenny Joins in: 68L!3
Captured again: MRX24
Magna Tanker: M!L2X

3. Castlevania 2 "Simon's Quest"
Пароль, который поможет в борьбе с вампирами:
P2T OYSF
ZVY SOZO

4. Super Contra
Код на 10 жизней.
На экране заставки нажать: Вправо, Влево, Вниз, Вверх, A, B, Start.

5. The Lone Ranger
Пароль позволяющий выбирать стадии:
0810 7830 3251 2

6. TMNT 3 "The Manhattan Project"
Выбор уровня:
Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, Влево, Вправо, A, B, Start.

7. Mission Impossible
Пароли:
Stage 2: HMPR
Stage 3: KMVW
Stage 4: XDGJ
Stage 5: TVJL
Stage 6: QBYZ

1. Wario Land
Во время игры нажать "паузу"(Start). Нажать Select 16 раз. На экране появяться квадратики с жизнью, временем и деньгами. Теперь ты можешь кнопками A и B увеличить эти параметры до максимума. Секрет доступен на любом уровне.

2. Bubble Bobble
Код на 100 уровень:
KZ5J

3. Chase HQ
Выбор уровня.
На экране заставки задержать Вниз на кресте управления, A и B. Затем нажать Start.

4. Contra
На экране заставки нажать: Верх, Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, Влево, Вправо, A, B, A, B, Select, Start - получишь дополнительные жизни.

5. Hunt for The Red October
Выбор уровня.
На экране заставки нажать: B, Select, Влево , Вправо, Start.

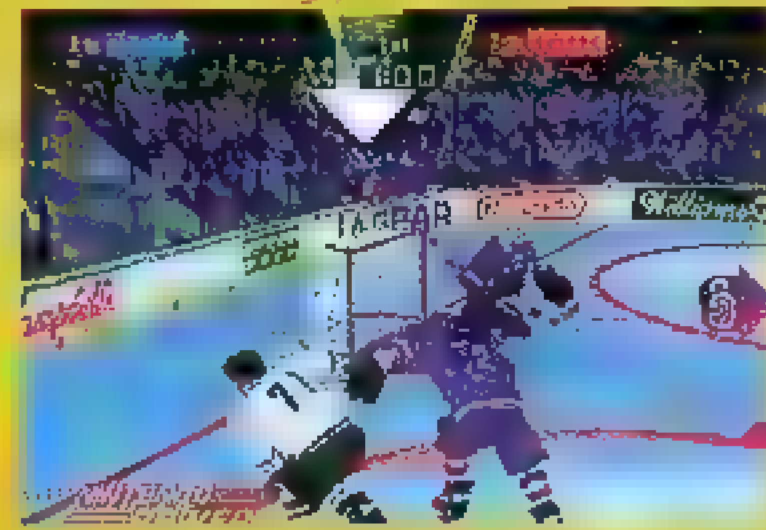
6. Tetris
На заставке нажми одновременно Вверх и Start, сможешь сыграть в очень сложный вариант тетриса.

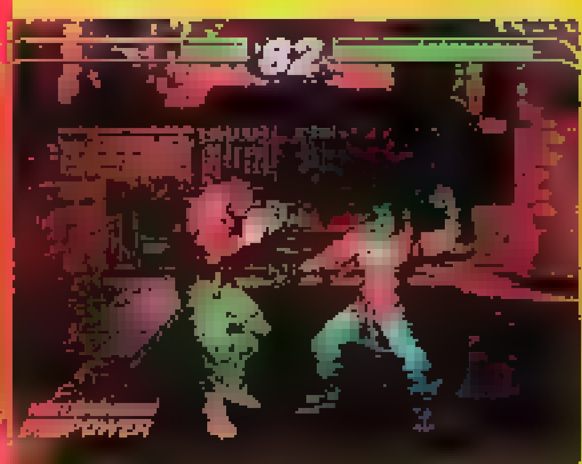
7. Tirrican
Выбор уровня.
На экране заставки задержать Select и нажать Start.

8. Battletoads2
Задержи на начальном экране Вниз, A и B. Нажми Start. Получишь пять дополнительных жизней.

Scanned Stroke

Новости от NINTENDO:





ДЕБЮТ НИНТЕНДО 64 НА ВЫСТАВКЕ E3

Нинтендо представила революционную новинку Нинтендо 64 и продолжает поддерживать свои самые успешные платформы.

ЛОС-АНДЖЕЛЕС, 16 мая 1996 г. компания Nintendo of America, Inc. впервые представила в США Нинтендо 64 _ первую в мире подлинно 64-битовую домашнюю видеоигровую систему. Посетители E3 первыми из американцев смоги познакомиться с игрой Супер Марио 64, революционной трехмерной приключенческой игрой в реальном масштабе времени для Нинтендо 64. Были также представлены игры Гонки по Волнам 64, Крылья Пилота 64, Звездные Войны: Тени Империи, Гонки по США и Инстинкт Убийцы.

Нинтендо 64 поступит в продажу в США 30 сентября 1996 г. по рекомендованной изготовителем розничной цене $249.95. Система будет комплектоваться новым революционным аналоговым джойстиком.

Нинтендо также было объявлено, что к 30 сентября в продажу поступят следующие игры для Нинтендо 64: Супер Марио 64, Крылья пилота 64, Гонки по Волнам 64, Звездные Войны: Тени Империи, Жатва Тел, ТетрисФера и Поездки по США. В октября - декабре 1996 г. будут выпущены игры: Багги Буги, Кен Гриффи Мл., Взрывная Команда, Золотой глаз 007, Супер Марио Карт и Инстинкт Убийцы. Все эти игры будут продаваться отдельно по рекомендованным изготовителем розничным ценам от $49.95 до $79.95.

НИНТЕНДО ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ И ИГРЫ

Кроме того, на выставке Нинтендо был представлен карманный вариант Гейм Бой. Новый карманный Гейм Бой имеет матовый серебристый корпус с серыми кнолками и он на 30 процентов меньше и тоньше, чем первоначальный легендарный вариант Гейм Бой. В новой 8-битовой игровой системе, которая легко помещается на ладони, используется черно-белый жидкокристаллический экран, дающий более четкое и резкое изображение и позволяющий одновременно следить за игрой нескольким людям. Карманный вариант Гейм Бой выпущен в дополнение к первоначальному варианту этой системы, а также к серии в цветных корпусах, которые были проданы в США в количестве более 19 миллионов штук. Карманный Гейм Бой поступит в продажу 3 сентября по рекомендованной изготовителем розничной цене $59.95. Карманный Гейм Бой будет совместим со всеми имеющимися в настоящее время играми для системы Гейм Бой.

В 1996 г. будет выпущено и несколько новых игр для Гейм Бой. В мае, июле и сентябре появятся, соответственно: Блокбол Кирби, Земля Данки Конга 2: Приключения Дидди Конга и Тетрисовая Атака. Все эти игры дадут возможность получить много часов удовольствия от игры в самых разных условиях.

Нинтендо продолжает поддерживать свою популярнейшую 16-битовую платформу и провела предварительный показ новых игр для системы Супер Нинтендо, 13 мая в продажу поступила первая ролевая игра с участием Марио, которая называется Супер Марио: Легенда семи звезд. Первая спортивная игра с использованием графической технологии Усовершенствованного компьютерного моделирования (ACM) называется Кен Гриффи Мл.

10 июня в продажу поступила игра Победный Рывок (Winning Run), которая воспроизводит всю напряженность борьбы в Высшей бейсбольной лиге. 3 сентября в продаже появится картридж Суперзвезда Кирби, в котором будет содержаться восемь различных игр с участием Кирби. Также 3 сентября в продажу поступит игра головоломка для одного или двух игроков Тетрисовая Атака. И наконец, 18 ноября появится совершенно новая игра из знаменитой серии о Данки Конге _ Страна Данки Конга 3.

Нинтендо продолжает поддерживать свою трехмерную видеоигровую систему Виртуал Бой и в августе выпускает для нее две новые приключенческие игры - Дракон и Высокий Полет. Кроме того, Нинтендо объявляет о новых доступных ценах на Виртуал Бой - $99.95 и $29.95 - $39.95 за программное обеспечение.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, РАЗРАБАТЫВАЕМОЕ ДЛЯ НИНТЕНДО 64

В настоящее время для Нинтендо 64 разрабатывается более

50 игр. Они охватывают все жанры, включая приключения, ролевые игры, спорт, боевые искусства, гонки и полетные симуляторы. Каждый игрок получит возможность найти что-нибудь для себя. Часть игр для Нинтендо 64 мы описывали в №22. Представляем самые последние новинки для Нинтендо 64, которые находятся на стадии разработки:

ГОНКИ ПО США

CRUIS'N USA

Нинтендо

Для Нинтендо 64 будет выпущен вариант исключительно популярной аркадной игры Гонки по США. В этой игре гонщики ездят по всей стране на одном из четырех автомобилей. Их подстерегает множество неожиданностей. Может быть выбрана одна из нескольких точек зрения, с помощью которой можно наблюдать исключительно красиво сделанные пейзажи. Контроллер Нинтендо 64 дает игрокам полную свободу управления _ легко выполняются как небольшие отклонения в направлении езды, так и самые крутые повороты.

ИНСТИНКТ УБИЙЦЫ

KILLER INSTINCT

Нинтендо/Rare

Игра Инстинкт Убийцы мгновенно стала хитом номер один сначала в аркадах, а потом и на домашних системах, благодаря прекрасно изображенным персонажам и фонам для действия, а также уникальной системе комбинированных ударов. Инстинкт Убийцы для Нинтендо 64 делает еще один шаг вперед и в нем появляются такие приемы, как Разжиматели, движения по типу Камень - Бумага - Ножницы, Разрушители комбинированных ударов и Супер связки. Использование плавной анимации со скоростью 60 кадров в секунду, великолепного звукового ряда и контроллера Нинтендо 64 позволят новому варианту Инстинкта Убийцы революционизировать подход к играм типа поединков.

БОСМ

Williams

Одна из самых популярных игр с использованием перспективы с точки зрения персонажа адаптируется для Нинтендо 64 компанией Williams Entertainment. В новой версии Дума будет использоваться высококачественная графика, отличающаяся от всех предыдущих версий, а также совершенно новые уровни и персонажи.

ФИФА 96

Electronic Arts

Компания Electronic Arts, являющаяся одним из ведущих независимых разработчиков программного обеспечения, создают эксклюзивную версию ФИФА 96 для Нинтендо 64. В игре будут использоваться совершенно новые персонажи, сотни команд со всего мира, а также функции управления, которые могут быть обеспечены только в Нинтендо 64.

МИССИЯ НЕВОЗМОЖНА

MISSION IMPOSSIBLE

Ocean of America

Игра Миссия Невозможна, разрабатываемая компанией Ocean of America, основывается на одноименном фильме с участием Тома Круза, который выходит летом 1996 г. Игроки могут выбирать различные миссии, связанные с тайнами, интригами и напряжением.

ХОККЕЙ УЭЙНА ГРЕЦКИ

WAYNE GRETZKY HOCKEY

Time Warner/Williams

Легендарный хоккеист Уэйн Гретцки будет увековечен в игре Хоккей Уэйна Гретцки, разрабатываемой Williams Entertainment специально для самой мощной видеоигровой системы в мире. В каждой команде по три игрока, плюс вратарь, могут принимать участие все игроки, входящие в ассоциацию Игроков Национальной Хоккейной Лиги.

ТРИЛОГИЯ СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПОЕДИНОК

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Wlliams

Компания Wlliams Entertainment выпустит для Нинтендо 64 вариант своей исключительно успешной серии Смертельный Поединок под названием Трилогия Смертельный Поединок.

ДИКСИ КОНГ ПОЯВИТСЯ В СТРАНЕ ДАНКИ КОНГА 3

В третьей части популярнейшей серии Страна Данки Конга появляется новый член семейства Конгов.

ЛОС-АНДЖЕЛЕС, 16 мая 1996 г. на Выставке Электронных Развлечений (E3) Нинтендо был проведен предварительный показ игры Страна Данки Конга 3: Двойные неприятности Дикси (Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble). Эта игра объемом 32 мегабита для одного или двух игроков, предназначенная исключительно для 16-битовой системы Супер Нинтендо, поступит в продажу в ноябре 1996 г. по рекомендованной изготовителем розничной цене $69.95.

Игра Страна Данки Конга, в которой впервые использовалась революционная технология Усовершенствованного Компьютерного Моделирования (ACM) была представлена Nintendo of America Inc. и компанией из Великобритании Rare Ltd. в ноябре 1994 г. Она стала самой быстропродаваемой видеоигрой в истории _ в начальный период продавалось по одному картриджу в секунду; всего в мире было продано 7.5 миллионов экземпляров. До сих пор Страна Данки Конга входит в списки десяти самых популярных видеоигр, составляемые некоторыми посвященными видеоиграм журналами. В декабре 1995 г. была выпущена Страна Данки Конга 2: Приключения Дидди Конга. В этой игре, которая также входит в списки 10 лучших, продолжаются приключения Дидди Конга и его новой подруги Дикси.

"В течение полутора лет огромный объем продаж игр из серии Страна Данки Конга привлекал внимание всей индустрии видеоигр", _ говорит Питер Мейн, исполнительный вице-президент Nintendo of America по продажам и маркетингу. "Посредством выпуска третьей серии мы продемонстрируем 18 миллионам владельцев систем Супер Нинтендо в Америке, что будем продолжать поддерживать 16-битовую платформу".

В новой игре Дикси Конг знакомится с Кидди Конгом, упитанным детенышем шимпанзе, который обладает некоторыми особыми возможностями, например, он может проделывать отверстия в полу с помощью своего чудовищного веса. Возможности Дикси

Scanned Stroke

и Кидди дополняют друг друга, так же как это было с Дидди и Дикси в предыдущей игре. Например, если Дикси кидает Кидди на стену, то Кидди отскакивает от стены и начинает катиться, так что Дикси может вскочить на него и катиться как на бочонке.

В игре Страна Данки Конга 3 используется усовершенствованный вариант технологии ACM, что позволяет сделать персонажи и фоны более детализированными. В поисках схваченного Дидди Конга и Данки Конга появляются новые друзья и враги, включая нового лидера Кремлингов _ КАОСА. Кроме того, на Острове Данки Конга появились совершенно новые места, которые необходимо исследовать, на что можно потратить более 100 часов игры.

В новой игре используются все те особенности двух предыдущих игр из серии Страна Данки Конга, которые сделали их такими популярными: скрытые уровни, измеритель процента прохождения игры, специальные возможности атаки и новые способы передвижения.

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ НОВЫЙ МИРОВ МАРИО

Марио приобретает новый созданный компьютером облик и игра становится более сложной и продолжительной.

ЛОС-АНДЖЕЛЕС, 16 мая 1996 г. _ В этом месяце Nintendo of America Inc. выпустит новую игру Супер Марио RPG: Легенда Семи Звезд (Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars), которая даст возможность почувствовать привлекательность ролевых игр (RPG) более широким группам потребителей. В новой ролевой игре внешний облик Марио будет впервые создан с использованием технологии Усовершенствованного Компьютерного Моделирования (ACM). На это интеллектуальное приключение придется потратить более 100 часов игрового времени.

В игре Супер Марио RPG используется сложный сюжет, разработанный легендарным создателем игр Нинтендо Шигеру Миямото, а также впервые в играх с участием Марио и впервые в ролевых играх используется высококачественная ACM графика, которая до этого использовалась только в Стране Данки Конга. Как и все другие игры Нинтендо, а также с целью сделать жанр ролевых игр привлекательным для более широких групп потребителей, игра Супер Марио RPG является очень дружественной для пользователя. Например, также как и в играх из серии Мир Супер Марио перед началом самой игры используется вводная часть, знакомящая игроков с используемыми принципами управления. Такие функции должны помочь тем игрокам, которые впервые сталкиваются с ролевыми играми.

После того, как в течение нескольких лет ролевые игры имели культовый статус и были мало известны широкой публике, постепенно они становятся все более популярными. Игра Супер Марио RPG сочетает все знакомые элементы динамичной игры из серии Мир Супер Марио с такими классическим элементами жанра ролевых игр, как нелинейное перемещение персонажа, постепенное развитие его характера, присоединение персонажей к игре, использование системы меню в поединках и стратегический характер игры.

В Супер Марио RPG включено несколько забавных премиальных игр и лабиринтов, например, очень эффектная поездка на шахтной вагонетке с использованием точки наблюдения, расположенной сзади головы персонажа. Кроме обычных персонажей Мира Супер Марио появились и новые герои Мэллоу и Гено, новый противник Смити, а также мудрая лягушка по имени Фрогфуций.

В игре также получает дальнейшее развитие традиционная для ролевых игр система поединков с использованием меню, для чего используется переключатель команд, а также функция "команды действия". С помощью нового переключателя команд для начала определенного действия игроку достаточно выбрать нужную кнопку на экране, расположенную рядом с персонажем. С помощью "команды действия" игрок может выбрать нападение на противника, а затем увеличить мощь этого нападения если нажмет кнопку в нужный момент времени.

В игре Супер Марио RPG также используются эффекты вращения, скрытые персонажи Нинтендо, а также изрядная доля юмора. Используется память с батарейным питанием, с помощью которой можно сохранять до четырех игр.

КОНГ СЛОЖНО ПОЛЕНИЯ ДИДДИ КОНГА

(Гейм Бой/Супер Гейм Бой)
Поступление в продажу: 30 сентября 1996 г.
Объем и тип: 4 мегабита
Количество игроков: Один
Особенности:
Продолжение борьбы Дидди Конга и Дикси Конг против злого Кинг К. Рула и его Кремлингов.

Эта игра является продолжением Земли Данки Конга и первой игрой для портативной системы, в которой используется технология Усовершенствованного Компьютерного Моделирования (ACM), позволяющая создать исключительно реалистическую компьютерную графику.

Появляются новые злодеи, включая Короля Зинг Стинга, Крипи Кроу, Кудгела и Кливера.

Возвращение Рамби, Сквиттера, Энгарда, Сквакса и Рэттли, а также великолепных игровых элементов из Земли Данки Конга, включая:

Вертолетный бросок Дикси

Колесо Дидди

Способность кидать друг друга, чтобы победить врагов.

С помощью памяти с батарейным питанием можно сохранять результаты игры.

Scanned Stroke

Новости от DENDY.

СНИЖЕНИЕ ЦЕН, РАСШИРЕНИЕ АССОРТИМЕНТА

В результате работы по расширению ассортимента картриджей на всех игровых платформах, до 140-160 увеличено количество постоянно находящихся в продаже картриджей Dendy, до 60 - для Super Nintendo и до 40 - для Game Boy. Одновременно снижены цены на картриджи для всех платформ и диски 3DO. Ассортимент картриджей и дисков постоянно обновляется. Снижена цена на 32-битную видеоигровую приставку Panasonic 3DO.

Лидерами продаж среди картриджей для Super Nintendo по-прежнему являются "Donkey Kong Country 2: Diddi's Kong Quest" и "Killer Instinct". На эти картриджи цены были существенно снижены. На сегодняшний день в торговой сети Dendy оригинальные картриджи с этими играми стоят дешевле, чем китайские подделки у конкурентов. На популярности Killer Instinct сказался также проведенный в марте этого года "Открытый чемпионат".

В МАГАЗИНАХ СЕТИ "ДЕНДИ" ОТКРЫЛИСЬ ОТДЕЛЫ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

В середине апреля в московских магазинах торговой сети "Денди" появились в продаже компьютерные игры и профессиональное программное обеспечение для IBM-совместимых персональных компьютеров.

В настоящий момент ассортимент компьютерных игр составляет около 100 наименований, среди которых не только самые свежие новинки (такие, как "Wing Commander IV", "11th Hour", "Rebel Assault II"), но и классические игры ("F-117", "Super Tetris").

В магазинах "Денди" представлен широкий спектр профессионального программного обеспечения: системные продукты, инструментарий, текстовые и графические процессоры, электронные таблицы, интегрированные пакеты, организаторы работы, обучающих программ, а также компьютерные энциклопедии.

Таким образом, фирма Dendy начала освоение рынка программ для самой распространенной в России платформы - персонального компьютера.

ПРОДОЛЖАЕТСЯ ЛИКВИДАЦИЯ ПРОЕКТА "РЕГИОН"

Завершилась компьютеризация региональных представительств. Теперь их связь с головным офисом осуществляется с помощью электронной сети "Релком". Это значительно упростило обмен деловой корреспонденцией. Отчеты по продажам, заказы товара поступают в электронном виде и требуют минимума дополнительных операций.

Открылись дополнительные магазины Dendy в Уфе и Казани. До этого по две торговые точки Dendy существовали в Чебоксарах, Твери, Ульяновске и Сургуте. Таким образом, более половины филиалов имеет по два магазина в городе.

В рекламных целях региональные представительства используют телепередачи о видеоиграх. Как показывает опыт, такая косвенная реклама является эффективным средством стимулирования спроса на картриджи.

Пионером в этой области является филиал Dendy в Чебоксарах. В рамках популярной молодежной программы "Теледиджей-2" на "Канале 5+" чебоксарского телевидения была введена 10-минутная рубрика по видеоиграм. В настоящий момент телепрограммы по видеоиграм под эгидой региональных представительств Dendy появились в Казани, Ульяновске и Красноярске. В Ульяновске и Красноярске используют московскую программу "Мир Денди". Казанский филиал выпускает собственную передачу "Бонус", не уступающую по качеству московской программе.

Все то же региональное представительство в Чебоксарах переняло столичный опыт в организации турниров по видеоиграм. В мае здесь проведен "Чемпионат по Killer Instinct". За основу взята схема московского турнира. Акция способствовала раскрутке новой торговой точки в местном "Доме Мод", где и проходил турнир.

ПОЯВИЛИСЬ РУССКИЕ ИНСТРУКЦИИ 32-БИТОВЫХ ПРИСТАВОК

Видеоприставки Panasonic 3DO FZ-10, Virtual Boy, Sony PlayStation и Sega Saturn теперь комплектуются инструкциями на русском языке, что соответствует положениям закона "О защите прав потребителей".

О ПОДДЕЛКАХ И НЕЗАКОННОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ТОВАРНЫХ ЗНАКОВ

Не секрет, что приставки "DENDY" стали объектом подделок, продажа которых вводит потребителей в заблуждение относительно происхождения и качества товаров "DENDY", возможностей гарантийного обслуживания, а также причиняет другие убытки, в том числе связанные с незаконным использованием широко известных товарных знаков.

По факту продажи поддельных приставок "DENDY" была предъявлена претензия фирме "Элис" (г. Москва), которая торговала приставками с обозначением "DENDY" на упаковке, но в комплекте со световым пистолетом и картриджем и без сопроводительной и гарантийной документации. В своем ответе руководитель фирмы "Элис" сообщил, что данные приставки были приняты на комиссию у частного лица и немедленно снимаются с продажи.

Аналогичная претензия была предъявлена фирме "Батика" (г. Москва), которая предлагала покупателями приставки "DENDY Junior III". В ответе на претензию фирма обязалась не приобретать и не продавать поддельные приставки с товарным знаком "DENDY".

Фирмы, реализующие игровые приставки и картриджи, иногда используют в своих рекламных объявлениях характерное изображение слоненка "DENDY", в том числе для рекламы видеоигр вообще, а не только приставок "DENDY". Слоненок "DENDY" - это товарный знак, зарегистрированный в отношении всех товаров и услуг, в том числе в области рекламы. Его использование допускается только с согласия владельца, интересы которого представляет фирма "Денди". По факту такого незаконного использования изображения слоненка "DENDY" была предъявлена претензия фирме "Игротек" (г. Москва). Фирма согласилась с доводами претензии и отказалась от использования в рекламе изображения слоненка "DENDY".

ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ

Scanned Stroke

SUPER NINTENDO
1.Killer instinct
2.Donkey Kong Country 2
3.Batman Forever
4.Super Dropzone
5.Mortal Kombat 3
6.Earthworm Jim 2
7.Demolition Man
8.Donkey Kong Country
9.Yoshi's Island
10.SeaQuest DSV
Хит-парад
для Super Nintendo
предоставленные редакцией
журнала "Tricks".
1.Killer instinct
2.Mechwarrior 3050
3.Demons Crest
4.Mortal Kombat 3
5.Primal Rage
6.Judge Dredd
7.Yoshi*s Island
8.Vortex
9.Bomberman
10.Donkey Kong Country
Scanned Stroke

В журнале "Dendy - Новая Реальность", начиная с №19, вышли описания следующих игр:

КАРТРИДЖ	№ ЖУРНАЛА
SUPER NINTENDO	
ACTRAISER - 2	23
ADDAMS FAMILY VALUES	24
ASTERIX	19
AXELAY	21
BATMAN FOREVER	20
BEAUTY & BEAST	21
BLACK HAWK	19
BRETT HULL HOCKEY	22
BUGS BUNNY	20
CASTELVANIA VAMPIRES KISS	24
CUT THROAT ISLAND	24
DAFFY DUCK	22
DOOM	21
DONKEY KONG COUNTRY - 2	23
DRAGON: THE BRUCE LEE STORY	20
EARTHWORM JIM	19
EARTHWORM JIM - 2	22
EEK! THE CAT	19
F- 1 POLE POSITION - 2	20
FRANTIC FLEA	24
F- ZERO	19
GHOUL PATROL	20
ILLUSION OF TIME	24
INDIANA JONES	21
INT'L SUPERSTAR SOCCER DELUXE	23
JURASSIC PARK	23
KILLER INTINCT	22
LOST VIKINGS	20
NBA JAM T.E.	21
MEGA MAN X	22
MICKEY MANIA	21
MORTAL KOMBAT - 3	22
POP'N TWINBEE	22
PUTTY SQUAD	20
PRINCE OF PERSIA	22
REVOLUTION X	24
RISE OF THE ROBOTS	21
SMASH TENNIS	19
SPARKSTER	19
STARGATE	21
STUNT RACE FX	24
SUPER BATTLETANK - 2	21
SUPER PUNCH OUT	23
TIN TIN IN TIBET	23
TINY TOON	22
TRUE LIES	20
UNIRALLY	23
YOSHI'S ISLAND	22
VAL'D ISERE CHAMPIONSHIP	24
VORTEX	24
WOLVERINE	23
WWF RAW	23
MEGA DRIVE	
AERO THE ACROBAT	19
ANDRE AGASSI TENNIS	19
BEAUTY & BEAST BELLE'S QUEST	20
BUBBA'N' STIX	20
CASTELVANIA	19
COMIX ZONE	24
COOL SPOT	19
CUT THROAT ISLAND	24
DEMOLITION MAN	21
EARTHWORM JIM	19
ETERNAL CHAMPION	20
FIFA INT'L SOCCER 96	23
GENERATION LOST	22
GOLDEN AXE - 3	21
JAMES POND - 3	21
JURASSIC PARK	23
INDY CAR NIGEL MANSELL	23
KING OF MONSTERS - 2	21
LEGEND OF THE RING	23
MIG - 29	23
MORTAL KOMBAT - 3	22
MUTANT LEAGUE HOCKEY	20
NBA SHOWDOWN 94	21
NHL 96	22
NIGEL MANSELL ...	20
NBA JAM	20
OLIMPIC GOLD	24
PRIMAL RAGE	24
ROAD RASH - 3	24
SEAQUEST	21
SEPARATION ANXIETY	23
STARGATE	21
STAR TREK : THE NEXT GENERATION	21
SKELETON KREW	22
URBAN STRIKE	19
WIZ'N'LIZ	19

АНКЕТА

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Фирма "Денди" хотела бы узнать твое мнение о журнале "DENDY- НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ".

С этой целью мы предлагаем тебе ответить на несколько вопросов. Отвечать на вопросы анкеты несложно : к каждому вопросу есть несколько вариантов ответов, выбери тот, который в большей степени отражает твое мнение, и соответствующий варианту ответа номер (слева) обведи кружком или впиши недостающее.

Заполненную анкету отошли по адресу :
121170, Москва-170, DENDY, С ПОМЕТКОЙ
"АНКЕТА"

ВНИМАНИЕ ! КСЕРОКОПИИ НЕ ПРИНИМАЮТСЯ.

1. Читаешь ли другие журналы по видеоиграм? Если да, то какие и как часто? (впиши название)

Читаю часто

Читаю иногда

Нет, не читаю

2. Ты прочитал наш журнал, и, наверное, одни статьи понравились больше, а другие меньше. Выберите те статьи, которые считаешь лучшими в этом журнале и впиши их код (причем, оценивается не сама игра (картридж), а содержание и стиль КОД указан в конце каждой статьи - справа : например, [АФ03]

ЛУЧШИЕ СТАТЬИ ЭТОГО НОМЕРА

Выбери те статьи, которые не понравились, которые считаешь худшими с точки зрения содержания, стиля и впиши их код

ХУДШИЕ СТАТЬИ ЭТОГО НОМЕРА

3. Нравится ли тебе оформление нашего журнала?
Да, скорее да, чем нет
Нет, скорее нет, чем да
Не знаю, нет мнения

4. Если ты - из Москвы или обл., поставь + или - , если:

смотришь программу "Мир Денди" (канал МТК. Суббота 18-40),

читаешь рубрику "Видеоигры от Dendy" в "Вечерней Москве" по пятницам

читаешь нашу рубрику в еженедельнике "Подмосковье"

у тебя есть проигрыватель (плеер) музыкальных компакт - дисков

принимал участие в Чемпионате по игре "Киллер Инстинкт" в марте.

5. Перед тобой №24 журнала "DENDY - НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". И мы хотим, чтобы ты поставишь ему отметку по привычной 5-бальной системе

Не забудь указать какого класса твоя игровая приставка:
Класс DENDY - 8-bit (приставки Junior, Classic, Subor и др.)
Класс Super Nintendo - 16-bit
Класс Sega - 16-bit
Класс Game Boy
Другая (какая именно)
У меня нет игровой приставки

И последний блок вопросов.

Сколько тебе полных лет
Откуда ты (почтовый адрес с индексом)

Если ты ответил на Все вопросы, то теперь тебя ожидает

Л О Т Е Р Е Я

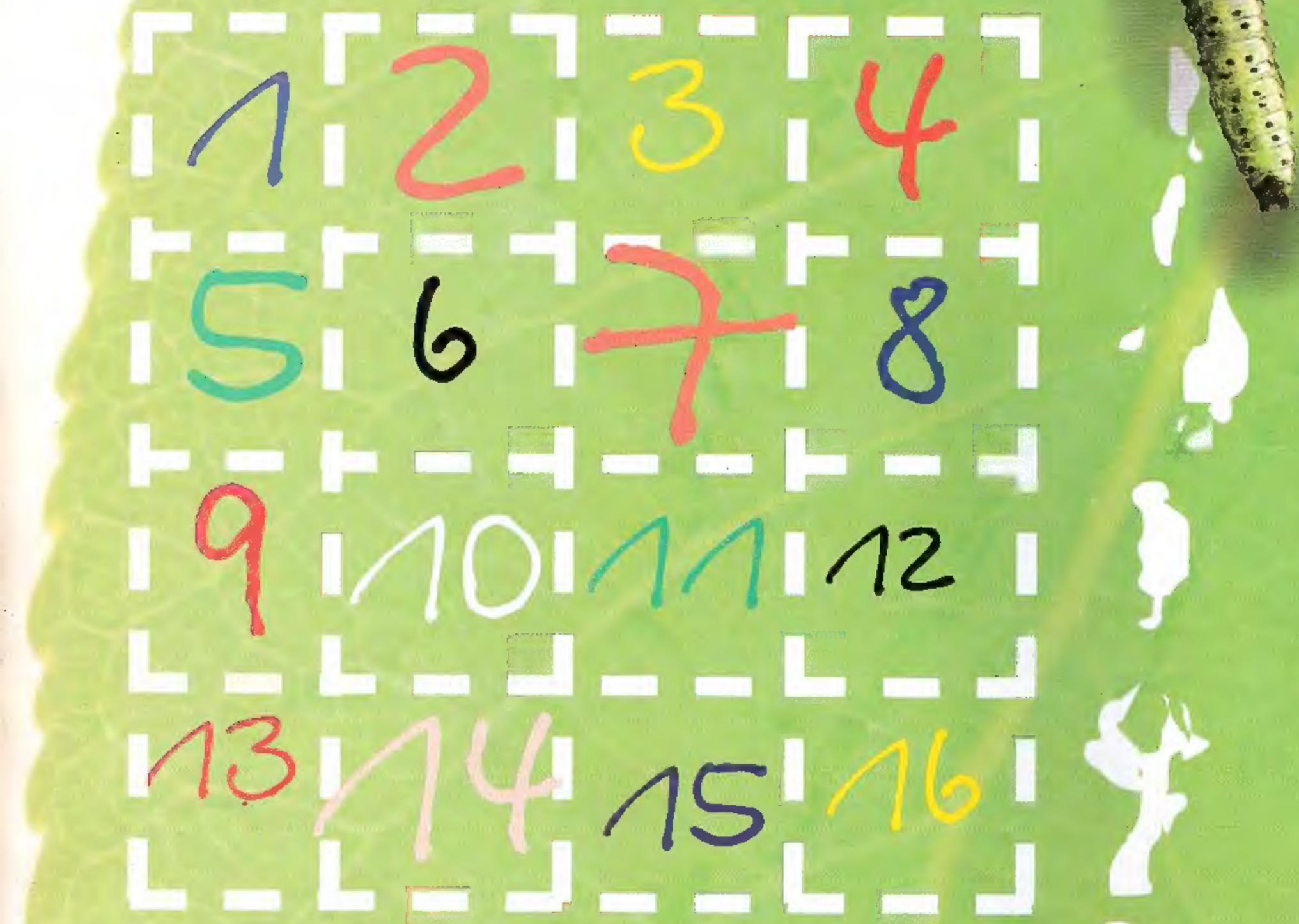
Scanned Stroke

Л О Т Е Р Е Я

Зачеркни 4 любые цифры (только 4 !) в карточке и отправь (вместе с анкетой) .

НОМЕРА ВЫИГРАВШИХ БИЛЕТОВ ДЛЯ №24 будут опубликованы в №26

Всех угадавших 4 цифры, ждут призы от фирмы **Dendy**



Опять никто не выиграл. Читатели с родины Ильича выходят на третье место. Питер снова отдыхает.

Обрабатывая анкеты читателей № 22, мы переговаривались между собой и заключали пари : сколько человек выиграет Супер Нинтендо. Ведь давно никто не выигрывал. Наша лотерея - далеко не "Спортлото", где угадать все номера - все равно, что купить приставку "Денди - 64 бит" Казалось, чего проще - угадать жалких четыре (!) номера из шестнадцати (!). Ан, нет. Исполнительный директор АОЗТ "Денди" Виктор Савюк вытягивает такие популярные номера, что кажется: выиграют сотни! В этот раз

выиграли №№ 2, 4, 10, 12.

Как вы думаете, сколько народу выиграло? Правильно, никого. Семеро проинтуичили три цифры, а главный неудачник лотереи - десятилетний Егор Булыгин из Москвы. Его серия выглядела так: 2, 5, 10, 12. Ему - утешительный приз. Эх, скоро читатели отыграются морем призов в № 25, куда стекаются все опаздавшие анкеты. Но это совсем не значит, что выигрышей не произойдет в следующем тираже.

Кто не дерзает, тот не жует жвачку "Денди"!

Как всегда, немного статистики.

Наш журнал на первом месте, ровно вдвое опережая "Великого Д.", который опять обыграл в упорной борьбе "Магазин Игрушек". 91% понравилось оформление журнала. Как всегда, больше всего читателей (41%) имеют приставку Dendy. Пользователей "Мега Драйв" и "Супер Нинтендо" меньше, соответственно, 27% и 24%. Тринадцатилетние, двенадцатилетние и четырнадцатилетние - основная аудитория читателей (57% в сумме). Появился один шестилетний читатель.

В географическом соревновании - снова сенсация. Питер - опять в пролете! А третью, почетную ступень импровизированного пьедестала почета за Москвой и Московской областью неожиданно занял Ульяновск. На родине Ильича, оказывается, нас очень любят. Средний балл снова "ах" - 4,56! Спасибо!

В заключение, лучшие и худшие описания.

Лучшие:

1. АМ54 Game-общежитие, Mortal Kombat 3, "Без знания нет силы"
2. ДР14 Super Nintendo, Earthworm Jim 2, "Четырежды герой земли, дорогой Джим Джимович червяк"
3. АМ47 Super Nintendo, Yoshi's Island, "Welcome to Yoshiland"

Худшие:

1. АМ53 Mega Drive, Generations Lost, "Энергетической веревке посвящается..."
2. АМ48 Super Nintendo, Pop'n Twin Bee, "Перед смертью ананас был веселым"
3. ДР15 Super Nintendo, Prince of Persia, "Как замсултана принцессу украл"

ZERO TOLERANCE 22
ZOOL 20

Dendy

ALADDIN 21
ALIEN - 3 19
BAD DUDES 24
BATMAN & FLASH 24
BARCELONA 92 24
BOAT DUEL 21
DARKWING DUCK
DICK TRACY
F-1 SENSATION 20
FELIX THE CAT 20
GHOSTBUSTERS - 3 22
GHOST'S GOBLIN 20
GOLDEN AXE - 4 20
JURASSIC PARK 23
LONG MAN 23
MACHRIDER 19
MAX-WARRIOR 24
METAL GEAR 21
MOON CRYSTAL 24
MORTAL KOMBAT - 3 22
NINJA CRUSADERS 22
NINJA RYUKENDEN - 3 21
NINJA RYUKENDEN - 4 23
PANIC RESTAURANT 23
PRINCE OF PERSIA 20
RED FOR JACKEL 19
REVOLUTION AIR FORCE 22
STICK HUNTER 22
SNOOPY 20
SONIC PRINCE 23
SUPER BASKETBALL 21
SWORD MASTER 22
WIDGET 21
TENNIS 19
THUNDER BIRDS 23
URBAN STRIKE 22
WORLD CUP SOCCER 23

GAME BOY

ANIMANIACS 22
BATMAN ANIMATED SERIES 23
BATMAN FOREVER 21
BC KID - 2 21
CASINO FUN PACK 22
CHESSMASTER 22
CUT THROAT ISLAND 24
DONKEY KONG 23
DONKEY KONG LAND. 20
DUCK TALES - 2 19
EARTHWORM JIM 19
F- 1 RACE 20
FLINSTONES 24
JUDGE DREDD 22
JURASSIC PARK 23
JURASSIC PARK - 2 21
KILLER INSTINCT 23
KIRBY DREAM LAND 19
MEGA MAN - 3 19
MICKEY'S DANGEROUS CHASE 20
MILON'S SECRET CASTLE 23
MONSTER TRUCK WARS 23
MORTAL KOMBAT - 3 22
NBA JAM 21
NHL 95 22
OBELIX 20
PGA TOUR GOLF 24
QIX 21
REN & STIMPY 24
ROBOCOP VS TERMINATOR 20
SMURFS 19
STARGATE 21
STREET FIGHTER 2 24
SOCCER 23
SOLITAIR FUN PACK 21
SUPER MARIO LAND 19
SUPER MARIO LAND - 2 22
TETRIS 22
TOP RANK TENNIS 19
TRACK & FIELD 24
TRUE LIES 24
WARIO BLAST 20
WARIO LAND 19
WATERWORLD 22

ПОСТЕРЫ:

DOOM 19
KILLER INSTINCT 20
КАЛЕНДАРЬ на 1996 г. 21
DONKEY KONG COUNTRY - 2 22
CUT THROAT ISLAND 23
TOY STORY 24

Scanned Stroke

Pinocchio

ТОРГОВАЯ СЕТЬ Dendy

SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Scanned Stroke

ТОРГОВАЯ СЕТЬ Dendy

PANASONIC 3DO
SONY PLAYSTATION SEGA SATURN
КАРТРИДЖИ И ДИСКИ
огромный выбор игр; от самых известных до самых любимых
НОВЫЕ ИГРЫ
каждый месяц поступления новых игр для всех типов приставок
ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ
Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Dendy

ВИДЕОИГРЫ 32-BIT

БОЛЕЕ 7000 CD ИЗ АМЕРИКИ, ЕВРОПЫ И РОССИИ
ХИТЫ МИРОВЫХ ПРОДАЖ
все самые модные новинки западной и российской музыки
КЛАССИКА РОКА
все лучшие альбомы 60-х.....90-х годов на компакт-дисках
ЖУРНАЛЫ И КНИГИ
музыкальные книги, журналы и фотоальбомы

КОМПАКТ-ДИСКИ

КОНФИГУРАЦИИ ОТ PENTIUM 75 ДО PENTIUM PRO
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
любые программы для профессионалов и любителей
ИГРЫ НА CD-ROM
компьютерные игры от ведущих западных фирм-производителей
АКСЕССУАРЫ
джойстики, пистолеты, трекболы, 3D-очки и т.д.

КОМПЬЮТЕРЫ

Фирменные магазины Dendy:
Красная Пресня-34.
Петровка-12.
Переход ГУМ-м."Театральная".
Ленинский пр-т 99.

Scanned Stroke